STOLEN › GHOST IN THE SHELL › LEGO STAR WARS › ZOO KEEPER



Nº 30 · Mayo 2005 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

STAR WARS
LA VENGANZA DE LOS SITH

WARIO WARE
TOUCHED!

ANTIGRAV
EYETOY EVOLUCIONA

FORZA MOTORSPORT
PODERÍO EN EL ASFALTO



JADE EMPIRE
UNA JOYA DE ROL

STAR FOX 2
VUELVE EL ZORRO





mayo 2005

Tekken 5 — 6

PREVIEW

A punto de estrenarse la última versión de la famosa saga de lucha, aquí un apetitoso aperitivo para que vayamos estirando músculos.

Star Wars: Episodio III — 10

MULTI

A la espera del último episodio cinematográfico, «La venganza de los Sith» se anticipa en la consola en forma de "galáctico" rol. ¡La Fuerza es brutal!



EyeToy AntiGrav — 16

PS2

EyeToy da un paso adelante con un nuevo y original divertimento interactivo en el que pasamos por ser un surfero futurista de lo más animado.

Star Fox 2 — 24

GC

El zorro más hiperactivo del espacio vuelve con trepidantes batallas, feroces escaramuzas en tierra y un modo multijugador de órdago.

Jade Empire — 28

XBOX

Mitología, magia y combates cuerpo a cuerpo memorables inundan este espléndido RPG facturado por Bioware.

Forza Motorsport — 30

XBOX

Gráficos apabullantes, sonido de campanillas y jugabilidad online son el combustible del motor más poderoso en Xbox



Wario Ware Touched! — 34

NDS

El cascarrabias Wario se cuela en la DS acompañado de su panda con un montón de divertidos microjuegos de trazar y borrar.



Índice ...

... POR JUEGOS

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

La llave virtual

Si en esta misma columna el mes pasado hablábamos de las excelencias de la nueva Nintendo DS, dentro de muy poco podremos hacer lo mismo con la portátil venidera de Sony. Quien la haya probado no me podrá corregir la afirmación de que la PSP resulta ser un cañón de consola. Una maravilla que por fin tiene fecha de salida en Europa el 1 de septiembre. No hay que ser Rapel para adivinar la masiva aceptación inicial entre los usuarios. Pero digo inicial, porque si bien el hardware es de primera categoría, sería temerario olvidarnos de que el éxito de una consola va ligado a buenos juegos y a otros factores impredecibles que atañen al tiempo, gusto y costumbres de los jugadores. Sólo hay que echar un vistazo atrás en la historia no muy lejana del mundo de los videojuegos, para comprobar cómo han caído en poco tiempo torres que parecían iban a tener más larga vida. No obstante, PSP nace en el seno de la compañía que mejor ha sabido entender el sector. De forma natural, Sony generó las condiciones idóneas para la transición de PSOne a la PS2 sin causar traumas entre los jugones. Las licencias se trasladaron a la consola de última generación y nacieron para ésta nuevos y más espectaculares juegos que han exprimido al máximo su motor gráfico. Si bien la PSP es un concepto nuevo para Sony, la experiencia acumulada en otros terrenos distintos al portátil deberán pesar para cimentar un espacio propio. Por otro lado, cuenta con la solvencia de una imagen de marca, PlayStation, muy por delante de sus competidoras. Habrá que ver si será por largo tiempo. Una buena toma de temperatura quizá no la pueda servir el próximo E3 de Los Angeles si Sony decide descubrir algo más de lo ya conocido sobre la PS3. Sería interesante entonces comprobar si puede marcar más diferencias, o si por el contrario las futuras Xbox 2 y Revolution tienen suficiente poderío para arañar presencia en favor de Microsoft y Nintendo. El tiempo, un vez más, lo dirá.
J.M. Fillol

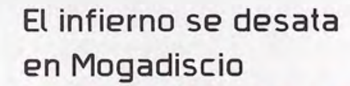






Primeros detalles de ‹Tomb Raider: Legend›

LARA CROFT SE RENUEVA



Tras la decepción que supuso «El ángel de la oscuridad», Lara Croft regresa dispuesta a recobrar la vitola de ser la heroína más afamada del mundo de los videojuegos. Al menos en ese empeño están los desarrolladores de su nueva aventura, «Tomb Raider: Legend». La clave parece que será recuperar el espíritu de los orígenes y adaptarlo a los nuevos tiempos con todas las herramientas tecnológicas disponibles. Así, el mismo personaje de Lara doblará el número de polígonos (¡9.800!) respecto a la anterior entrega con un look más adulto y reacciones de su cuerpo (piel, músculos) mucho más realistas, amén de un repertorio sorprendente de habilidades y movimientos fluidos y precisos gracias a un renovado control. El número de armas y gadgets (cable magnético, prismáticos, equipo de comunicación...)se incrementará, y ya la prota no los portará en una mochila, sino colgados a la vista en diferentes partes de su cuerpo. Del argumento se sabe más bien nada, pero seguro contentará a los fans, ya que Eidos ha recogido sus opinones en encuestas referidas a la saga. Además, Toby Gard, creador de la Lara, vuelve a supervisar el proyecto para Crystal Dynamics -autores de «Soul Reaver»-,que ahora desarrolla la nueva versión tras haberlo hecho en las anteriores Core Design. El juego saldrá a finales de año para PS2 y Xbox.

Amenazado de muerte

HITMAN: BLOOD MONEY

No hace más de un año que el agente 47 era "contratado", y ya tenemos su próxima tarjeta de visita para PS2 y Xbox: Hitman:Blood Money. Si en las anteriores entregas eran los demás los que tenían que cubrirse las espaldas, ahora a su agencia (ICA) le ha salido competencia y van a por él. Así que a seguir incrementando la lista de crímenes, pero con mil ojos en la calvorota. Otra novedad es que habrá que gestionar los recursos económicos para aprovisionarse de armas y otros objetos que afectan al desarrollo del juego, que combinará acción con sigilo. A nivel técnico promete ser la repera el uso de luces y sombras, el modelado de los personajes y un innovador sistema de cámaras. Vamos, un colchón de plumas para la vuelta del matón a sueldo.

El infierno se desata en Mogadiscio

BLACK HAWK DOWN

La película «Black Hawk Down» nos dejó boquiabiertos al acercarnos la guerra sin tapujos. Luego fue inspiración para uno de los shooters más impactantes en PC.. Y ahora repite en Xbox y PS2, elevando la acción táctica con increíbles niveles de emoción. Este desembarco lo vuelve a liderar Novologic con un título más de la saga Delta Force que nos coloca en el centro de un escenario bélico de tiros y explosiones por doquier. El jugador deberá sobrevivir en la terrible batalla de Mogadiscio y afanarse por cubrir 16 misiones al mando de un grupo especial de operaciones dispuesto a aguarle la "fiesta" a los señores de la guerra. La adrenalina se comparte en el modo cooperativo (con cuatro personas en Xbox y dos en PS2) y se distribuye Online entre 32 jugadores en PS2 y ¡50 en Xbox! Un depurado apartado técnico completa este destacado título de próximo lanzamiento.



El poder de tener personalidad múltiple
KILLER 7



Estupendas secuelas, pero faltan juegos originales. Esa es una reclamación que últimamente hacen los usuarios. Para paliar tal sequía este verano llegará «killer 7», un shooter psicológico llevado al límite para PS2 y Game Cube. Los derroteros del juego conducirán al jugador a abordar la conciencia de un hombre, Harman Smith, que tiene la peculiaridad de desdoblar su personalidad en siete asesinos profesionales, aunque al servicio de una buena causa, la de limpiar el mundo de un ejército de bombas andantes que un terrorista ha puesto en circulación. La gracia está en que el jugador puede intercambiar las personalidades en cualquier momento durante la partida. Innovadora es la posibilidad de movernos a base de botones, sin necesidad de utilizar el control analógico. Otro aspecto fuerte de «killer 7» es su estilo visual postmoderno, inspirado en el anime. No en balde este juego de Capcom está producido por los responsables de la saga «Resident Evil». Casi nada.



Glimmerati, el próximo proyecto estrella de N-gage
A TODO GAS

Unos de los juegos de N-Gage que más expectativas están levantando es «Glimmerati», un título de conducción ambientado en el estilo de vida de los ricos y los famosos. Las carreras del juego, que se ven desde una perspectiva cenital, ligeramente inclinada para dar sensación de profundidad, transcurrirán en escenarios europeos como París, Milán, los Alpes y Mónaco, y la fase final, donde se compite por la presidencia del club Glimmerati, tendrá lugar en una isla secreta del Mediterráneo. El modo historia será muy elaborado, con unas cincuenta misiones. Estas misiones tratarán temas tales como ganarle una carrera a otro miembro del club o llevar a una modelo a tiempo para una estimulante sesión de fotos. Todo presentado con mucho glamour. El objetivo a largo plazo del juego será ganar renombre y prestigio mediante carreras automovilísticas, y los jugadores podrán "publicar" sus álbumes de recortes en N-Gage Arena para poder comparar quién ha logrado los mejores titulares y premios. También se incluirá una función de competición para cuatro jugadores mediante Bluetooth. El juego está siendo desarrollado por BugBear Entertainment, una compañía experta en títulos de velocidad, si bien esta es la primera vez que aborda un proyecto para una plataforma portátil.

Breves

PSP ya tiene fecha

Por fin PlayStation Portable tiene fecha de salida en Europa. Será el 1 de septiembre de 2005 cuando podremos empezar a disfrutar de su pantalla TFT panrorámica, de potentes gráficos 3D o de la posibilidad de reproducir música y películas, entre otras excelencias. ¡Ya la estamos esperando con ansias!

«Phantasy Star Universe»

La popular serie «Phantasy Star» ya tiene siguiente entrega. Bajo el título «Phantasy Star Universe» aterrizará en la primavera de 2006 para PS2 como doble experiencia RPG: una aventura de acción de un jugador que recorre múltiples planetas, y un robusto componente multijugador online, donde los jugadores tendrán la oportunidad de crear sus propios personajes a partir de una variedad de razas.

Más servicios online en Xbox 2

Microsoft reveló recientemente nuevos datos acerca de su futura consola Xbox 2, entre los que se anticipaba un mayor de número de servicios online respecto a la Xbox actual, como bajar contenido adicional de los juegos conectando directamente con los desarrolladores. Por otro lado, la velocidad de proceso de la consola será de un teraflop, bastante más potente que la de cualquier PC.

TOP TEN VENTAS





1. Gran Turismo 4 – PS2
2. Super Mario 64 – NDS
3. MGS 3 Snake Eater – PS2
4. FIFA Street – PS2
5. PES 4 – PS2
6. Pokémon Rojo Fuego – GBA
7. GTA SanAndreas – PS2
8. Los Increíbles – GBA
9. MGS 3 Edicion Especial – PS2
10. Pokémon Verde Hoja – GBA

Jerez y Estoril, circuito de pruebas
MOTO GP4

El 1 de junio se pondrá el semáforo en verde para que «Moto GP4» arranque en exclusiva para PS2. Aunque algunos ya lo han probado. Nada más y nada menos que en los circuitos de Jerez y Estoril, Sony instaló el pasado mes abril sendas carpas para que muchos espectadores que acudían a ver las pruebas pudieran también gozar con el simulador de motos más excitante del mercado. Además, en el circuito portugués estuvo Isao Nakamura, creador y productor del juego, para presentar las grandes innovaciones de «Moto GP4», a saber: 100 desafíos, 2 nuevos modos de juego (Entrenamiento y modo Online hasta 8 jugadores al mismo tiempo) y la inclusión por primera vez de las tres categorías del mundial. ¡Por fin podremos jugar con Pedrosa!



Tekken 5

Cuando una franquicia de juegos alcanza su quinta iteración, por algo será. Y el nuevo «Tekken» promete estar a la altura de su legendaria fama. Ya sea en su versión de consola como en las máquinas recreativas, la serie Tekken es una de las más populares entre los aficionados al género de lucha. Tras unas cuantas novedades que no sentaron demasiado bien en «Tekken 4», la quinta parte supone una vuelta al sistema clásico. Más que reinventar a la venerable saga, en «Tekken » lo que se persigue es recuperar los mejores elementos de la misma e integrarlos en un nuevo juego que, a juzgar por las versiones previas a las que hemos tenido acceso, exhibe unos gráficos absolutamente asombrosos, de lo mejor que se ha visto hasta ahora en PS2. Tanto por detalles como por la fluidez de las animaciones, «Tekken 5» es un espectáculo visual simplemente abrumador. Presentando mejor aspecto que nunca, tenemos a personajes clásicos como Kazuya, Paul o Yoshimitsu, por mencionar solo unos pocos, a los que se añaden los fichajes de Tekken 4 (Steve, Marduk y Christie), así como algunas caras nuevas para animar el cotarro. En cualquier caso, a los personajes de siempre se les han añadido abundantes técnicas nuevas para que los veteranos se lo pasen en grande descubriendo sus ampliadas posibilidades de combate. Por si todo esto fuera poco, el juego vendrá con un extra muy especial: nada menos que las emulaciones de Tekken 1, 2 y 3, juegos completos incluidos de regalo y accesibles desde el menú principal. Todo un ejercicio de nostalgia para que los veteranos puedan rememorar los viejos tiempos y los novatos comprueben lo mucho que se ha avanzado desde entonces. De auténtico lujo.

El demonio interior y otros extras

Además de las emulaciones de las anteriores entregas de las serie, otro de los extras más interesantes de «Tekken 5» es el denominado "Devil Within", una especie de minijuego "beat-em up" donde controlas a Jin durante una incursión en el cuartel general de una maligna corporación. La idea es presentar los combates de un modo más dinámico y simplificado, luchando contra múltiples oponentes e incluyendo elementos de plataformas y exploración (para lo cual contarás con un útil mapa). El apartado de extras se complementa con extensas opciones de configuración del aspecto de los personajes. Además de nuevos uniformes, podrás conseguir accesorios como parches para el ojo, gafas, collares y muchas cosas más. Cada personaje contará con sus propias opciones únicas de personalización, incluyendo uniformes alternativos y modificaciones en los patrones de color, así que desbloquearlas todas puede convertirse en uno de los objetivos a largo plazo del juego.



Los recién llegados

Los nuevos personajes que se incorporan al universo Tekken son Raven, un misterioso asesino de color capaz de realizar técnicas tipo ninja (que incluyen el teletransporte); Asuka, una joven luchadora de la escuela Kazama cuyas técnicas son parecidas (mas no idénticas) a las de Jun; y Feng, un maligno maestro del estilo kenpo que se cuenta entre los luchadores más poderosos del mundo. Para echarse a temblar.



Compañía: Namco **Género:** Lucha **Lanzamiento:** Junio **Cibercontacto:** http://tekken5.namco.com **Plataformas:** PS2


LA PUERTA DEL INFIERNO
ESTÁ ABIERTA


DOOM 3™

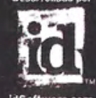

WWW.DOOM3.COM


XBOX

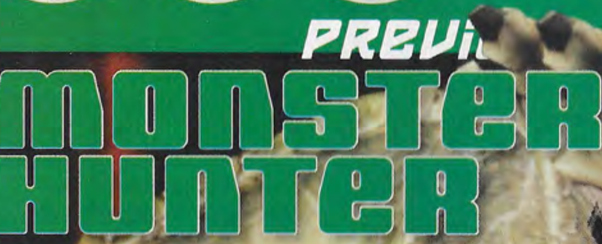

XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED


Distribuido por
ACTIVISION.


Desarrollado para Xbox por
Vicarious Visions


Desarrollado por
id
idSoftware.com


18+
www.pegi.info



MONSTER HUNTER

Ah, la hermandad draconiana, qué grandes momentos de gloria ludópata: ese cel primigenio de «Dragon's Lair», ese combate a lo Howard Hughes de «Panther Dragoon ORTA»... Pues ahora llega lo nunca visto, una mezcla entre RPG campesino y beat de cacería en tercera persona donde tendremos que arponear a tan ígneas bestias. Si la filosofía de esta sección "preview" es poner los dientes largos, este juego nos los puso del tamaño de colmillos paquidérmicos. Y no digamos a los del E3 de hace una temporada, que auparon a este juego al nivel de dioses como «GT4», «MGS 3» o «Half Life 2», ná menos. Hombre, tampoco es para ponerse tan estupendos, pero se entiende el entusiasmo ante las curiosidades y prodigios (gráficos, sobre todo) de este juego. Entre las primeras quizá el manejo sea el más curioso, ya que controlaremos a nuestro personaje –a quien previamente le pondremos cuerpo y habilidades en el completito editor– con L3 para el movimiento y R3 para el arma, quedando a nuestra disposición y libertad acciones como agacharnos, correr, protegernos o seleccionar ítems, todas con botones más "principales". Sobre el papel es bastante apañadito, permitiendo ensamblar numerosos combos de ataque, cruciales en las batallas contra los "angelitos alados". Suponemos que Capcom habrá escarmentado tras el descalabro de «Dino Crisis 3»... Aparte de la espectacular faceta batalladora, «MH» sobresale en la estrategia simuladora pura y dura, ya que iremos ampliando territorio cumpliendo las misiones que un vejete sabio nos indica, recaderas al principio y épicas al final, que ser hombre de campo en la "retro-Prehistoria" era tarea dura. En fin, una sorpresa que echa humo y que dará mucho que hablar en meses posteriores.

Vida salvaje

Ríete de los documentales de la 2. Si quieres disfrutar de naturaleza salvaje en estado puro, nada mejor que admirar el fantástico acabado gráfico de «Monster Hunter». Una delicia para la vista, ya que además los entornos naturales por los que nos movemos serán esenciales para ir evolucionando en el juego: por cada beneficio que obtengamos en las misiones, se nos irán abriendo zonas más recónditas y alucinantes, como cuevas, cataratas o bosques encantados. Todo ello sazonado por unos FX lumínicos de impresión (ojo a cómo se cuela un rayo de sol por entre las hojas gigantes) y una interacción animal muy conseguida: mientras los dragones revolotean, un jabalí hoza o una cabra pasta. Lástima que la climatología, la ausencia de sistema día /noche y los tiempos de carga engorrosos sean "calvas" en tan primoroso paisaje.

Todos contra el fuego

Otra de las novedades nutritivas que presentará el juego (del que, por cierto, ya circula su secuela-extensión nipona, «Monster Hunter G») será su excelente modo online, calcadito al de «Resident Evil Outbreak», ese que se nos escamoteó en Europa. Perfectamente ensamblado con el offline, se basa en la obtención de ítems para exportarlos a su modo paralelo. Eso, por una parte. Pero la mejor guarnición será la posibilidad de formar grupos de 4 personajes para armar una estrategia común y así darle "chinazos" a los dragones más aguerridos. ¿Cómo? Por ejemplo, uno distrae al bicho, otr le "distrae" un huevo, otro le agarra por la cola y otro le arrea en la cocorota. Oye, y si al final no llega, lo importamos y listo. Total, los diálogos son a grito pelado...

Compañía: Capcom **Género:** Rol **Cibercontacto:** www.capcom.com/monster/
Plataformas: PS2 **+ 12 años**



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Descárgate en exclusiva con Vodafone live! el videojuego "Juiced" en 3, 2, 1...
Juiced
brembo momo
KÖNIG
THQ WIRELESS
MOTOROLA
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
PC CD ROM
XBOX
PlayStation 2
Tunea tu coche y llévalo a las calles con el videojuego "Juiced" en exclusiva para **Vodafone live!**. Corre contra líderes de otras "tribus", modifica todos los aspectos de tu coche y construye tu propia carrera para convertirte en el corredor urbano número 1.
Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Juegos**
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Motorola V980
vodafone™
Coste videojuego: 3 €. Tráfico de datos o conexión al menú para 3 ... Consultar coste tráfico ... dad para teléfonos en www.vodafone.es/live. Juiced y sus logotipos respectivos, THQ y THQ Wireless y sus
logotipos respectivos son marcas comerciales y/o marcas registradas ... de THQ Inc. y THQ Wireless ... dan reservados. Playstation y los logotipos de la Familia PS son marcas registradas propiedad de Sony
Computer Entertainment Inc. Microsoft. Tanto Xbox, los logotipos de Xbox ... Live son marcas registradas o ... dad de Microsoft Corporation en EEUU y/o en otros países, y su utilización está bajo licencia de Microsoft.

STAR WARS
LA VENGANZA DE LOS SITH

Por fin llegó la tercera cosecha galáctica, con gráficos imponentes, extras para los fans y los mejores movimientos de combate de la historia SW. "Alucinados quedado nos hemos".



¡War! El tío Lucas nos pone firmes desde la primerísima palabra de su «Episodio III». Y a fe que lo consigue, porque el esperado tercero de la saga reparte cera y Fuerza que es un primor. Que, más que "Titanic" galáctico, como la califica su director, podría hablarse de Salvar al soldado Anakin", viendo la calidad mostrenca de sus lances bélicos, sobre todo esa batalla en la nave del pulposo Grievous o el rescate sobre Coruscant con que se abre la aventura tras una brillante secuencia cinemática (por cierto, hasta doce minutos de escenas extraídas de la película podremos disfrutar, para abrir boca hasta el día 19, cuando se estrene). Una vez metidos en faena, tomaremos los mandos de Anakin Skywalker que, junto a su escudero Obi-Wan, le darán caña a los robots de turno mientras profieren humillantes sentencias estilo "Estos baratos droides de la Federación". Pa chulo, el joven Darth Vader. Esta cooperación

Y dura y dura

¿Y ahora qué, habrá vida ludópata galáctica más allá del último episodio del culebrón? Pues claro, ilusos. Sin ir más lejos, en otoño-invierno disfrutaremos de un par de títulos tan sabrosos como «Star Wars Galaxies», primer rol multijugador masivo, y la continuación de «SW: Battlefront», que ya integrará el Episodio III». Y eso que aún tenemos calentitos «Republic Commando» y «Lego SW». ¿Para cuándo un «Yoshi vs. Yoda»?


El combate galáctico está abierto a nueve personajes jugables.



Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.lucasarts.com/ep3

Fuerza pa vivir

Destacadísimo en el juego es su catálogo de movimientos de lucha. Que por algo se ha fichado a Nick Gillard, coreógrafo-especialista de la saga. El gachó ha partido de los seis ataques básicos del Kendo para inspirarse, completando el abanico con unos combos avanzados que nos irá explicando el tutorial "en tiempo real". Así, tendremos múltiples oportunidades combinando el cuadrado y el triángulo (en PS2) y rematando con un touché con el círculo. Con L2 lanzas el arma en plan bumerán (muy útil para cargarte los bidones-controladores y avanzar en cada etapa) y con L1 te proteges. Eso, sin olvidar la Fuerza, a la que accederás con R1. Y si pulsas el stick izquierdo dos veces, te dará un impulso curioso.









Valoración



Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□



interna será variable ya que, por ejemplo, en la segunda misión se cambian las tornas y Obi-Wan lleva la voz cantante, aunque a lo largo de los diciseis niveles –con escasa chicha en cuanto a vehículos se refiere, lástima– podremos controlar a nueve personajes, entre ellos Grievus, el malvado conde Dooku, Mace Windu, los exclusivos del juego Cin Dralling y Serrah Keto, y dos secretos como Yoda y Darth Vade. ¿Y Darth Sidious? Sorpresa.

Espíritu galáctico

Pero no sólo de aplicar jarabe de sable láser vive el juego, ya que el intríngulis principal de la peli –"el joven Anakin tentado por el lado oscuro se ha", como diría el viejo Yoda– queda inteligentemente reflejado con las acciones cada vez más siniestras y retorcidas del chaval. Así que ojo con ponerse a su vera avanzando el juego. Hay que destacar el excelente trabajo de The Collective (por algo se han tirado año y medio de desarrollo) para calcar los territorios más conocidos de la saga (excelente el mundo volcánico de Mustafar) y no perder detalle de los combates en último plano y hasta de la papilla de la barriga de los droides al ser rebanados por el láser. Eso, por no hablar del sonido estratosférico del rancho Skywalker, con remixes para la ocasión. Como es tradición, podremos adquirir más movimientos avanzados y defensas de la Fuerza según lo hagamos pasable o magistral en cada nivel. En cuanto a la tajada multijugadora, tendremos un modo de enfrentamiento para tantear nuestro dominio jedi en la arena, y otro cooperativo para luchar a brazo partido con un colega. En fin, un brochazo de oro a una epopeya de bigotes. Lástima que sólo dure diez horitas el juego. Bueno, puedes completar la sesión endiñándote las seis pelis. Capaz...

Antes de pisar Coruscant conviene tener en cuenta los chorreones de Fuerza con que contaremos en esta aventura. Por algo es la gasolina de Anakin para calzarse el caso de Darth Vader. Ataque telequinésicos, vectores de energía, campos magnéticos defensivos, saltos estratosféricos (pulsando el botón acción cuando estemos debajo de un círculo de fuerza azul), descargas... vamos, que pareceremos el tío Calambres. Así, casi no hay que tener en cuenta la barra de Fuerza indicada en la parte inferior de la pantalla (las otras dos son de vida y de experiencia para aprender nuevas técnicas), ya que podremos recargarla regularmente a lo largo de cada misión. Por cierto, conviene no perder de vista al taponcete R2, ya que será el "manitas" perfecto para abrir puertas y accesos de seguridad, que también tendrá su barrita como medidor de progreso. El fragor de la batalla será de lo más vibrante, ya que el manejo es muy intuitivo, incluyendo algunas habilidades puntuales y tampoco demasiado útiles como agarrar al megarobot de turno (salvo con algunos jefes finales). Muy útil también resulta empollarte bien los poderes de la Fuerza que podremos comprar al acabar cada nivel en función de los puntos obtenidos, tales como empujar con más fuerza, aturdir (donde esté un mandoble bien dado...), curarse o lanzar con más precisión el sable. Y no descuides las misiones de bonificación ni pases por alto de los cañones bláster. Estos dichosos droides no se acaban nunca...

PS2/GC

VIEWTIFUL JOE 2



Vuelve el más "viewtiful" de los superhéroes, acompañado esta vez por su novia para repartir leña a manos llenas.

La segunda parte ofrece los mismos elementos que su predecesor: acción a raudales, estilo por un tubo e ingeniosos puzzles. Y sí, al igual que la primera parte, puede ser un juego endiabladamente difícil y exigente. ¡Para ganar, tienes que desarrollar unos reflejos rápidos como el rayo! Mas no te apures, porque una vez que dominas los entresijos de los controles y empiezas a descargar combinaciones de puñetazos, patadas y técnicas especiales con fluidez, las cosas no son tan duras como parecen. A lo largo del juego te enfrentas a hordas y hordas de enemigos, y cuanto más estilo le pongas a los combates, más puntos ganas para desbloquear movimientos especiales. Además de nuevos niveles, oponentes y puzzles, ahora las cosas se complican con un nuevo personaje jugable: Silvia, la novia de Joe. Tiene sus propias técnicas y hace uso de unas pistolas de rayos láser para combatir a distancia. Tanto ella como Joe comparten los poderes de cámara lenta y zoom, pero mientras que Joe puede aumentar su velocidad, Silvia puede entrar en modo repetición para multiplicar sus acciones por tres. Durante los niveles puedes cambiar de un personaje a otro instantáneamente (mediante el "toque viewtiful"), y de hecho tienes que combinar los poderes de ambos para resolver ciertos puzzles, que son elaborados e imaginativos a rabiar. En fin, que «Viewtiful Joe 2» es un desenfrenado festival de acción y diversión que gustará tanto a los fans de la primera entrega como a los recién llegados. Para no perdérselo.

Para ser una estrella de cine deberás repartir leña al mono por un tubo.

La Six Machine

Además de repartir somantas de palos a los malos, hay ciertas fases en las que Joe sube a bordo de su heroico vehículo Six Machine y rememora los viejos tiempos de los mata-mata. Los poderes del Six Machine varían según quien lo pilote: con Joe es un submarino que lanza torpedos y cargas explosivas, mientras que con Silvia se equipa con un taladro que le permite horadar la tierra y destruir muros. ¡De flipe!

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom.com/vj2/

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■■

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

PODEROSO ARMAMENTO

INCREÍBLES MOVIMIENTOS JEDI

ANTES DE VER LA PELÍCULA, VÍVELA.

STAR WARS

EPISODIO III

LA VENGANZA DE LOS SITH

05-05-05

EL JUEGO DE ACCIÓN JEDI DEFINITIVO.

16 NIVELES INTERACTIVOS

COMBATE JEDI

DESCARGAS DE LA FUERZA

BATALLAS MULTIENEMIGO







PlayStation 2





www.lucasarts.com

STOLEN

Los ladrones deben ser castigados, pero si se trata de uno de guante blanco con estupendas medidas ¿a que nos puede caer hasta simpático? Sobre todo si se tiene tanto talento para desvalijar al personal como Anya Romanov. En su pellejo nos veremos con la misión de "sisar" una preciada gema para un cliente misterioso. Cumplir tal encarguito no será tarea fácil, ya que además de burlar un montón de sistemas de seguridad y dejar "durmiendo" por los pasillos a los guardias, debemos evitar a Breeze, una enigmática enemiga dispuesta a echar por tierra nuestro plan cueste lo que cueste (hasta mandará perseguirnos con un helicóptero armado hasta los dientes, la muy...). Claro que tenemos nuestros recursos: desde sofisticados gadgedts, hasta un repertorio de habilidades de tipo acrobático (rodar por el suelo, descolgarse por cornisas..) y otras para emular a Bruce Lee. No obstante, este juego es una mezcla de acción y sigilo, y contiene algo de dinámica plataformera. Sin llegar a los niveles de un «MGS», «Stolen» resuelve con solvencia el apartado de la infiltración con los creíbles movimientos de la prota, como cuando ataca desde las sombras, por otro lado hábitat natural donde descubrimos los más impactantes efectos de luz. El sonido también cumple su cometido gracias a una banda sonora envolvente que acompaña perfectamente la tensión de todas nuestras acciones. Más a más, el doblaje en castellano es estupendo y la propina de minijuegos de lógica aportan su granito de arena a la aventura.
«Stolen» ha llegado sin demasiado ruido, pero tiene argumentos para hacerlo.



Para poder hacer su "trabajo", Anya debe estar en forma.

Una de las acciones habituales es sorprender a los guardias por la espalda.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Inmersión en la acción

La acción se centra en una futurista ciudad, Forge City, dividida en 4 escenarios por donde tenemos que movernos, usando vistas en primera y tercera persona. Aquí nos esperan variopintos personajes (principales y secundarios) que conoceremos mejor a través de escenas intermedias. Nuestra principal herramienta de trabajo serán unas gafas con lentes telescópicas para zoom y con sistema de audio para comunicarnos con Louie, un colega que constantemente nos aconseja cómo realizar ciertos movimientos. Todo en plan muy cinematográfico.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Acción/Sigilo

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.virginplay.es



PS2

EYE TOY ANTIGRAV

¿Cansado de monerías y karaokes? Tranquilo: por fin puedes sentir la velocidad de un juego de riesgo con tu camarita preferida. Eso sí, ponte antes en forma.

Toma nota, Tony Hawk, que te quedan dos telediarios de supremacía. Porque con este «SSX» virtual que nos sirve en bandeja (o en tabla supersónica) Harmonix, cualquiera puede coger el patinete atómico y surfear cómodamente desde el salón de su casa, aunque sea sin ruedas. Lo veníamos runruneando desde hace unos meses, pero es ahora cuando la EyeToy por fin alcanza la mayoría de edad dando un pequeño paso para el jugón pero un gran paso para la interacción ludópata. Porque lo de los monicacos del «Monkey Mania» y demás alpiste están muy bien, pero, ¿a que ya cansaba un poquito tanto minijuego y karaoke? O, al menos, pedía a gritos una renovación de cabo a rabo para un invento que, por cierto, lleva vendidas la friolera de tres millones y media de unidades en todo el mundo, y encima ha recibido el premio al Buen Diseño por la Organización Japonesa de Promoción del Diseño Industrial del Ministerio de Industria y Comercio japo, date "cuen", gambitero.
Pero que nadie se piense que este «AntiGrav» fue coser y cantar, porque los muchachos de Harmonix sudaron la gota gorda hasta dar con el calibrado ideal para la captura del movimiento por culpa de la quisquillosa iluminación del juego. Y, cuando se logró que los cabeceos fueran perfectos para mover nuestro skater a derecha o izquierda, el problema vino con los movimientos para atrapar algún objeto estirando los brazos. Hasta pensaron en

Ficha Técnic

Compañ
Sony

Género
EyeToy

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.eyetoy.com

Bigger than big

▸ No lo puede ocultar: el espíritu de EA Big aquí es alargadísimo, aunque alguna review que hemos leído de «AntiGrav» haya titulado graciosamente: «Better than SXX» («Mejor que SXX», aunque la gracia era cambiar la primera "equis" por una "e", you know). El diseño de las pistas, la pose de los skaters, la música techno a lo Apollo 440 y, sobre todo, la personalidad y look de los ocho muchachotes: que si un samurai, que si una "tuneti" de extrarradio, que si un raperillo maqueado, que si una stripper... aparte de la ""attitude" de cada uno, muy arrogante y chulesca. A quien buen árbol se arrima...

algún guante fosforito como periférico de apoyo, pero nanay. Al final, se consiguió pulir la técnica hasta perfeccionarla tan asombrosamente como luce en la copia final.

Mogollón de movimientos

Para cogerle el tranquillo es conveniente pinchar el tutorial y familiarizarse con algunos movimientos más avanzados, como agacharse, saltar (a veces quedándose de cuclillas y estirando el brazo cuela, para no molestar al vecino de abajo) y frenar y derrapar ampliando los brazos como si demostrásemos lo grande que es el pez que hemos pescado. Una vez dominado el intríngulis, nos lanzamos a tumba abierta a las acrobacias. El juego tiene dos vertientes: un modo habilidad para encadenar piruetas a tutiplén en un tiempo determinado y así obtener puntos para desbloquear personajes ocultos, tablas nuevas, vestuario y demás, y un modo de competición para echar carreras junto a otros tres colegas a lo largo de cinco pistas futuristas brillantemente ilustradas y coloreadas muy al estilo «Wipeout» aunque con ese componente neónico que tanto gusta a los creadores de «Frequency». Hay que advertir que el sensor de movimiento es muy puñetero, y hay que dominarlo bien para no ir "de cabeza", nunca mejor dicho, en las curvas, raíles y aros luminosos voladores disponibles. Pero al cabo de dos garbeos, la sensación alucinante de velocidad nos embriagará y disfrutaremos como enanos de este revolucionario juego, que abre una veta de consecuencias imprevisibles. A volar.



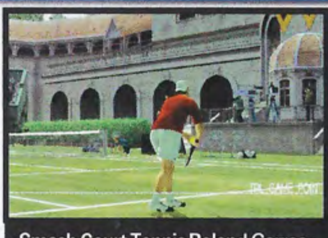
Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

Un poco de reflex

Si has echado unas cuantas partidas, lo habrás comprobado de sobra: este «EyeToy» es, con mucho, el que mejor forma física requiere por parte del jugón. Brazo arriba, salto, rodillas abajo... ni tortícolis debes tener para regular bien el movimiento de la tabla. Quizá para paliar su perrería o para redondear el negocio, uno de los próximos «EyeToy» se llamará «Kinetic» y será la perfecta herramienta para convertir tu salón en un gimnasio de tomo y lomo. Y, si no, una rociadita de "reflex" y a correr.

7 FLASHES



«Smash Court Tennis Roland Garros» nos ofrece el mejor tenis consolero.

Este mes la cosa va de espías por partida doble, porque tenemos dos juegos bien majetes sobre ese tema, aunque bien diferentes. Por un lado está ***«Cold Winter»***, un brutal título de tiros en primera persona donde interpretas a un agente del MI6. Por otro, ¡nada menos que la adaptación de la tira cómica ***«Spy Vs. Spy»*** a videojuego! La cosa va de porrazos y tentetiesos, de poner trampas a los demás espías y usar armas descacharrantes. En esta misma línea de cachondeo tenemos a ***«Lego Star Wars»***, que presenta a los personajes clásicos de la saga como muñecos de Lego. Darth Vader será menos imponente, pero está más gracioso. El que no se anda con gracias es el protagonista de ***«Predator: Concrete Jungle»***, que se pone las botas a base de matar y matar. Por fortuna, también tenemos unos cuantos juegos para desintoxicarnos de la violencia. En ***«Super Monkey Ball Deluxe»*** guías a un mono metido en una bola para recoger plátanos y llegar a la meta, mientras que en ***«Karaoke Stage»*** demuestras tus habilidades como cantante. ¡Pero bueno! ¿Es que no vamos a poder jugar a nada normal? Menos mal que llega ***«Smash Court Tennis Roland Garros»*** al rescate con un poco de tenis clásico, y todos contentos.

PS2

TENCHU FATAL SHADOWS



¿A quién no le gustan los ninjas? ¡A todo el mundo les gustan los ninjas!
Y con esta idea en mente, los desarrolladores han procedido a crear una nueva entrega de la serie «Tenchu», el simulador de ninjas medievales por excelencia. En esta ocasión controlas a dos guapas chicas ninja, Rin y Ayame, que degüellan a todo el que se les pone por delante para llevar a cabo su venganza. La jugabilidad no ha cambiado mucho: te deslizas a hurtadillas, eludes a obtusos guardias, trepas a los tejados, usas artefactos ninja para confundir a tus perseguidores... En fin, todo a lo que la serie «Tenchu» nos tiene acostumbrados, incluyendo los controles algo torpes y la cámara traicionera. Por fortuna, también vuelven las espectaculares secuencias de asesinato estilo ninja, que son tan impresionantes como siempre. La clave de todo está en memorizar los patrones de movimientos de los adversarios, ya sea para esquivarlos o apuñalarlos por la espalda, y tus esfuerzos se recompensan desbloqueando nuevos movimientos que te ayudan tanto en el combate como en el sigilo. Para ello contarás con variedad de armas, como estrellas ninja, arcos, lanzas e incluso veneno. Gráficamente no se puede decir que tire de espaldas, pero destaca su estética personal y característica que recuerda un poco a las viejas películas de samuráis, incluyendo una banda sonora que acompaña estupendamente a la acción. Si tienes paciencia y te atrae el tema de los ninjas, «Tenchu: Fatal Shadows» es un juego de sigilo más que aceptable, tradicional en muchos sentidos, quizá no tan original e impactante como cuando la serie se estrenó por primera vez en PS1, pero ya se sabe que quien tuvo, retuvo.

Los combates siguen marcando estilo propio en la saga.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
Sega.

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.sega.com/gamesite/tenchu/

Dos chicas muy especiales

Aunque Ayame y Rin se controlan del mismo modo, cada una aprende técnicas especiales únicas que las diferencian. Por ejemplo, Ayame puede desarrollar un control mental que le permite paralizar a sus enemigos, mientras que Rin puede llegar a imitar sonidos de animales para aplacar las sospechas de los guardias cuando la oyen. Además, también disponen de objetos exclusivos para cada una, como la flecha explosiva o el nido de avispas.



EYE TOY
CÁMARA Y ACCIÓN
PlayStation 2
antigrav
3+
www.pegi.info
¿Hasta dónde podrá seguirte la tele?
Ve calentando, porque no vas a parar. Y es que ahora tú controlas al protagonista digital del juego con tus propios movimientos. Salta, y él saltará. Gira, y él girará. Pero ándate con ojo, porque aquí eres tú el que se la juega. Y el que va a volar por los aires. Y al que persiguen. Tan sólo te queda una salida. Plántate delante de tu cámara EyeToy a bordo de tu hoverboard, y demuestra de lo que eres capaz. Vuela. Esquiva. Frena. Inclínate. Porque aquí manda tu cuerpo, y tienes ante ti cinco mundos futuristas y diez pistas de deportes extremos con las que no vas a poder relajar ni un solo músculo. EyeToy Antigrav. O te mueves, o no juegas.
Y también disponibles:
PlayStation 2
HARMONIX
Nuevo

PS2

GHOST IN THE SHELL



Terroristas, contrabando de armas, secuestro, oscuras conspiraciones... Los chicos de la Sección 9 van a tener trabajito.

¿Que quienes son?, pues la división policial más explosiva y ciberpunk que podemos encontrar en un futuro cercano. En la famosa serie de animación Ghost in the Shell se han presentado durante años como los mejores abanderados de la acción y la infiltración y con tal credencial no se le iba hacer ascos su paso por PS2. ¡Y madre mía qué espectáculo nos podemos montar con los personajes más carismáticos de la serie! A la sazón, la mayor Motoko Kusanagi y Bateu, siempre prestos y dispuestos a desbaratar los arteros planes del crimen organizado gracias a un arsenal de punta brutal (hasta 15 tipos de armas diferentes, incluidos rifles de francotirador supersónicos, subметralletas y lanzaderas de misiles) y prodigiosas habilidades, traducidas en el juego con movimientos y combos extraídos directamente de la serie animada que son una delicia verlos. Por momentos sentirás que estás jugando un capítulo de la serie y viviendo a tope intensos tiroteos y enfrentamientos contra vehículos pesados a lomos de un Tachikoma marca de la casa. Eso sin contar el gustazo de "hackear" el cerebro de un terrorista abatido y hacerte con sus datos de identidad, para luego infiltrarte y despejar la zona de enemigos. Todo impregnado de una estética futurista cuidadísima que se extiende a lo largo de 12 niveles con mucha chicha para explorar. En cuanto a los modos de juego, tanto Duelo a muerte como Cooperativo permiten hasta 4 jugadores luchando a pantalla dividida. Además podremos conseguir extras como exclusivas secuencias cinemáticas que cortan el hipo y cuatro trajes para los personajes de lo más cuco. En definitiva, un título que no tiene desperdicio.

Las habilidades acrobáticas de la mayor Motoko Kusanagi nos dejarán con la boca abierta.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Dos personajes y medio

▸ Motoko y Bateu son dos personajes jugables con diferentes formas de control, pero igualmente al servicio de la espectacularidad del juego. La mayor está especialmente dotada para la acrobacia imposible, el combate cuerpo a cuerpo y el empleo de armas ligeras. Por el contrario, Bato es un fiera con el armamento pesado y más demoledor en los ataques físicos. Ambos pueden portar dos armas a la vez e intercambiarlas durante la acción. Además, tenemos la posibilidad de utilizar los Tachikoma, especie de vehículo-androide de asalto que podremos utilizar para desplazarnos rápidamente, usar ametralladoras y lanzar misiles teledirigidos.

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.atari.com

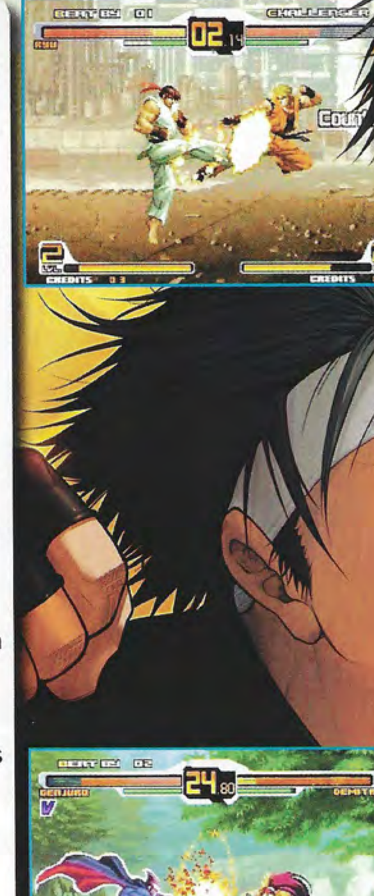


PS2

SNK VS. CAPCOM

La batidora de luchadores sigue funcionando a toda marcha. Y es que si en «Capcom Fighting Jam» se reunían las estrellas de Capcom (incluyendo algunas francamente desconocidas), en «SVC Chaos: SNK VS. Capcom» se celebra otra edición del ya tradicional enfrentamiento entre las dos compañías más importantes del género de la lucha en 2D. Cada bando está representado por doce luchadores seleccionables, a los que se añaden los personajes secretos, lo cual supone una plantilla verdaderamente abundante y variada. La mayoría pertenecen a las sagas de «Street Fighter» y «King of fighters», pero también hay sorpresas, como Demitri de «Darkstalkers» o Genjuro de «Samurai Showdown». La acción es la habitual en 2D, aunque un tanto simplificada para no embrollar más de lo necesario. Hay, eso sí, ciertas características únicas: se pueden ejecutar cancelaciones de guardia para contraatacar con rapidez tras un bloqueo (útil para castigar a los oponentes previsibles) y hay un "modo máximo" durante el cual puedes lanzar todos los superataques que quieras durante un tiempo limitado. ¡Oye, y tienes dos barras de salud en vez de una! Menudo lujo.

Los modos de juego son básicos: arcade, versus, práctica y supervivencia. En esto no se han comido la cabeza. Al menos, el modo arcade tiene su encanto: cada luchador tiene su propio final y diálogos específicos según con quien se enfrente. ¡Te puedes tirar mucho tiempo viéndolo todo! Gráficamente, la buena noticia es que muchos de los personajes de Capcom han sido redibujados para la ocasión, tal vez para homogenizar la dirección artística al estilo de SNK. «SVC Chaos: SNK VS. Capcom» no gane muchos nuevos adeptos para el género de la lucha en 2D, pero los incondicionales seguro que se lo pasan bomba.



La espectacularidad de la lucha en 2D se multiplica en este duelo de titanes.





Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Sobreviviré

El modo supervivencia, que normalmente solo lo juegan los masoquistas, tiene un aliciente extra: al avanzar por el mismo, desbloqueas una galería de imágenes con dibujos de los personajes. Son dibujos muy chulos, así que vale la pena el esfuerzo. Por fortuna, en el modo supervivencia recuperas una salud después de cada combate, según el golpe que utilizao para dejar KO al oponente, así que no es tan infernalmente difícil como en otros juegos. ¡Al ataque!



Ficha Técnica

Compañía
Virgin Play

Género
Lucha

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.snkplaymore.jp/official/svc/svc_top.html

PS2

NANOBREAKER

Bienvenidos al Orgamech, un sándwich mixto de metal y chicha que, sin duda, hubiese hecho las delicias de David Cronenberg y otros profetas de la Nueva Carne. Sí, sí, todo muy bonito pero, ¿y a los jugones que esperaban como agua de mayo la nueva maravilla de Koji Igarashi «Mr. Castlevania»? Porque lo que sigue sí que es un "lamento de los inocentes" en toda regla ante el discretito arcade mata-mata que nos han endiñado los de Konami, que llevan una rachita que pa qué. Empezando por el argumento, que tampoco es un dechado de originalidad: unos diminutos robots se les van de las manos a sus papás científicos y, ante el zafarrancho que se avecina, las autoridades recurren a Jake Warren, un megacyborg que, espadón de plasma en ristre, se dispone a oxidar a los cacharrillos. Gracias al potente motor gráfico del último «Castlevania», convenientemente tuneado a la baja aquí, nos encontramos con una ferretería distribuida a través de ocho niveles bastante similares entre sí, ya que se centran en la misma isla con poco microclima para variar la vista. Así, controlaremos a un cool Jake (ojo a sus alitas en plan «Toby») que, evolucionando de las 2D a las 3D, intenta abrirse paso por el amasijo de enemigos (sota, caballo y rey) con que se encuentra. Y nada de en fila india, como en las pelis de chinos: hasta diez embarullados nos asolarán. Por suerte, y gracias a los chips de potencia y los puntos de experiencia, podremos transformar nuestro florete en armas como guadaña, lanza, hacha o bumerán. Lástima que los combos no sean muy vibrantes que digamos. Lo mismo que todo el juego, nos tememos. Para una tarde tonta y con la guardia baja.

UP&DOWN

Minimalismo cacharrero a tope. Algunos enemigos finales.

Prácticamente el resto. Y es que no hay demasiado donde rascar, vamos.





Compañía: Konami | Género: Acción | Lanzamiento: Marzo | + 12 años

RUGBY 2005

¿Os imagináis que, pongamos, Capcom o Nintendo intentasen lanzar un simulador taurino tal vez llamado "Tolelo"? Pues tranquilos que en parecida trampa osezna no ha caído Electronic Arts con este juego. Que son muchos años, hombre... Porque, aunque parezca que giran alrededor del mismo balón melonero, las órbitas del fútbol yanqui y el rugby sólo se cruzan lo justito. Por eso, los desarrolladores han tenido muy a bien intentar respetar la filosofía bruta pero noblota del aguerrido deporte tan british, y explicársela al amigo americano con un vídeo-tutorial que más bien es un cortometraje de más de cinco minutos. Y nada de saltar al césped antes de tiempo, porque tampoco es mala idea familiarizarse con las reglas, los pases, las melés y demás zarandajas paseándose por el modo entrenamiento llamado Rugby 101, una herramienta esencial y altamente novedosa, por lo estratégica e interactiva. Ya con la quincalla bien puesta, podremos elegir el modo rapidito, con más de sesenta equipos de las mejores competiciones del mundo (incluyendo la Super 12) o, por el contrario, entrar en liza en la liga mundial controlando a treinta y seis selecciones, o darle al callo en siete torneos más, como el Tres Naciones, Seis Naciones, Diez Naciones... así ya salen como churros. Hablando de control, su facilidad y precisión es de lo mejor del juego, también con movimientos "de fantasía" con el stick derecho, aunque para los menos diestros hay tres niveles de dificultad (el básico es casi para Winnie the Pooh). Si a eso le añadimos espectaculares presentaciones, estadios muy bien ambientados (con cánticos y todo), editor majo y equipos actualizados, EA supera con creces lo de enarbolar la cuchara de madera.



UP&DOWN

Tutorial para principiantes, modelado realista, muchos torneos e IA del rival.

Los ángulos de cámara algo inapropiados, poquita tajada multi y menos "lujo y esplendor" que el «Madden», claro.



Compañía: EA Sports | Género: Deporte | Lanzamiento: Marzo | + 3 años

STAR FOX 2

Fox McCloud vuelve en GC tras el éxito de sus aventuras en el planeta dinosaurio. Trepidantes batallas en el espacio, feroces escaramuzas en tierra y un modo multijugador de lo más apañado son sus nuevas armas.



La serie StarFox es una de esas franquicias que, tras su estreno en SuperNintendo, se ha ganado el favor de no pocos incondicionales, que disfrutan como locos con sus simplificadas pero adictivas batallas espaciales. StarFox Adventures fue un interesante experimento, donde nuestro zorro favorito se apeaba de la nave para vivir aventuras a pie. Fue un gran título, pero la vieja guardia demandaba regresar a las raíces. Bien, pues aquí está lo que pedían: un genuino juego de StarFox de pegar tiros "sobre raíles" a bordo de una nave espacial. Eso sí, para que las cosas no pierdan frescura, también hay batallas terrestres para que pongas a prueba tu puntería y reflejos. ¡Hay de todo!

Surcando los cielos

El desarrollo es lineal y va por misiones. Unas son batallas aéreas y otras tienen lugar en el suelo, donde Fox se baja de la nave y se lía a tiros con blásteres, ametralladoras, lanzacohetes y otras armas al uso. En las batallas aéreas avanzas por un recorrido predefinido y te dedicas a disparar a todo lo que se mueve, esquivando los ataques enemigos y recogiendo potenciadores para ayudarte en el combate. Esta parte del juego funciona a las mil maravillas, y es tan adictiva que incluso puedes repetir las misiones para mejorar tu puntuación sin aburrirte. Al principio te basta con tener buena puntería, pero luego tienes que recurrir a tus maniobras evasivas, de freno y aceleración para sortear los ataques enemigos y

En las batallas terrestres podrás subirte a un tanque para aumentar tu potencia de fuego.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Juego extra: Xevious

Si consigues una medalla de plata en todas las misiones, te deparan un extra muy especial: ¡una emulación perfecta de Xevious! Es un juego clásico en 2D y vista cenital en el que haces más o menos lo mismo que en los juegos de Starfox: disparar como un loco y esquivar los ataques enemigos. Si te gusta lo retro, es un extra fenomenal, pero si pasas de esas cosas, le echarás un vistazo y te olvidarás de él al cabo de un par de partidas.

los obstáculos que se interponen en tu camino. Ya lo ves, la cosa tiene más enjundia de la que parece en un principio. Visualmente es verdaderamente impactante: disparos láser cruzando la pantalla, escenarios de impresión con un "scroll" perfecto, gigantescas naves espaciales que estallan en un alucinante espectáculo de pirotecnia... Todo ello acompañado por la estupenda banda sonora característica de la serie StarFox, que le da un tono apropiadamente épico a las batallas.

El zorro echa a correr

En comparación con las misiones aéreas, las misiones "a pie" son un poco tediosas, y constan de una arena de combate que puedes recorrer libremente para buscar y destruir objetivos. No nos malinterpretes, está bastante bien, e incluso puedes subirte a un tanque o a tu nave espacial para aumentar tu potencia de fuego. Es solo que en comparación con las vibrantes y fluidas misiones de combate aéreo, la cosa pierde fuelle. Esto de mezclar géneros ayuda crear variedad, pero al final lo que estás deseando es que vuelvan las misiones buenas de verdad y que se dejen de zarandajas.

Luego tienes un multijugador de pantalla dividida para jugar con otros tres amigos. Es bastante ingenioso, porque puedes combatir a pie, en tanque o en nave espacial, todo en un mismo escenario. Mola, pero no se permiten usar bots para jugar solo (como en TimeSpitters: Futuro Perfecto), lo que limita su atractivo. Definitivamente, donde está la chicha es en el modo solitario. Si andas buscando un buen juego de combate espacial, éste no te defraudará.

A pie, en tanque o en una nave todo está presente en un mismo escenario.

An entire fleet was destroyed by a sole Aparoid.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.starfox.com

Tus alegres camaradas

Tradicionalmente, el bueno de Fox McCloud tiene una pequeña "troupe" de pilotos que le acompañan en sus misiones. Son bastante inútiles en combate, y salvo darte algún potenciador de vez en cuando y parlotear para dar ambiente, su principal función es defenderlos de los ataques enemigos para que no les peten el culo. Si logras llegar al final sin que abatan a ninguno, tus desvelos se recompensan con una medalla extra. Pues qué bien.

Guía de juego

En las partidas multijugador, puedes escoger entre seis personajes (dos de ellos tienes que desbloquearlos completando ciertas tareas). Cada uno tiene sus propias características, así que te conviene saber cuales son sus puntos fuertes.

Fox McCloud: es el personaje estándar, útil en cualquier circunstancia, pero sin ningún punto fuerte destacable.

Falco: tiene poca salud, así que es fácil abatirlo cuando va a pie. Por fortuna, es muy rápido, así que a tus oponentes les costará acertarle si te mantienes en movimiento. Procura subirte a un airwing en cuanto puedas, porque su habilidad como piloto es excepcional.

Slippy: puede cargar su bláster el doble de rápido que el resto, lo cual es útil para combatir a jugadores que van en vehículos. Su especialidad es el landmaster, verás que con él te resulta más fácil apuntar a los jugadores veloces o a bordo de airwings.

Krystal: recibe una barrera extra al morir, lo cual compensa su poca salud. Su retícula de apuntado automático es pequeña, así que Krystal solo es adecuada para usar armas de francotirador, que no tienen apuntado automático.

Peppy: carga su bláster aún más rápido que Slippy, y pega unos saltos que no veas, lo cual es útil para evitar ser arrollado por un vehículo. Cuando va a pie tiene una retícula de apuntado automático ligeramente mayor de lo normal.

Wolf: un personaje extremadamente rápido y fuerte. De hecho, su principal desventaja es precisamente su velocidad, ya que en un descuido te puedes caer a un abismo si no andas con cuidado. Úsalo si los demás personajes te parecen lentos.

BATEN KAITOS

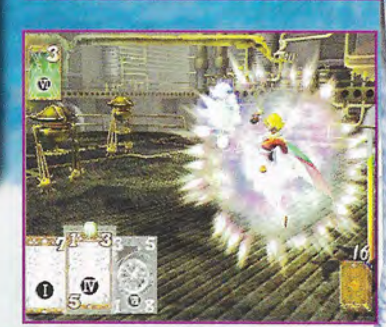
Últimamente a GameCube le están lloviendo buenos juegos de rol. Y para confirmar su nuevo "estatus" como consola rolera, pues aquí tenemos la última "japonesada" de Namco en temas de espada y brujería. La cosa se ambienta en un mundo de islas flotantes cuyos habitantes tienen alas, y la magia está gobernada por cartas. Las cartas se usan para todo, desde para almacenar objetos como para desencadenar ataques de todo tipo, y son la columna vertebral de un original sistema de combate con el que los fans de Yu-Gi-Oh se sentirán como pez en el agua. La historia es un tanto tópica, con imperios malignos, damiselas en peligro, amenazas globales y toda la pesca, pero no dejes que eso te desanime: son las interacciones entre los personajes lo que de verdad importa, y aquí van de fábula. El combate también funciona a las mil maravillas: cada personaje tiene su propia baraja de cartas, que determina aleatoriamente las opciones de ataque y defensa de las que dispone en cada turno. Cuanto mayor sea su nivel, más cartas puedes usar, y las cosas pueden ponerse muy estratégicas con los combos, los cuales, por cierto, son secretos y tienes que descubrirlos a base de experimentar. Otra de las cosas buenas es que los oponentes son visibles antes de trabar combate con ellos, de modo que no estás obligado a librar más enfrentamientos de los que consideres necesario, ¡y eso siempre es de agradecer! Gráficamente no se le puede poner ni un pero, con sus asombrosos escenarios llenos de color y detalle. Es un juego realmente bonito, y de propina, largo, con abundantes misiones alternativas, así que le puedes echar tus buenas cincuenta horas y pasártelo pipa. Muy recomendable.



Tienes que experimentar para descubrir los combos que están ocultos.









Valoración

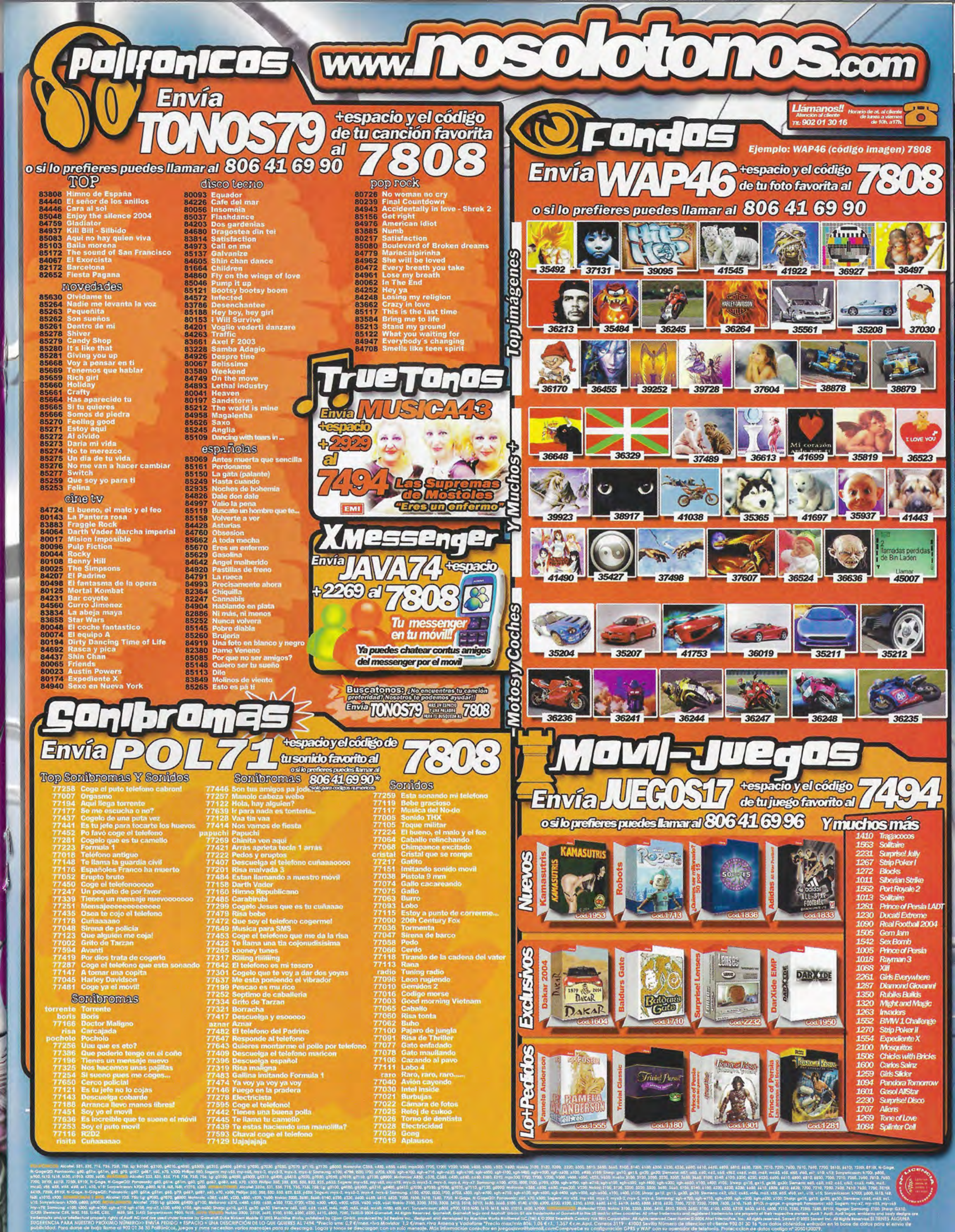
- Gráficos: ■■■■■□
- Jugabilidad: ■■■■■□
- Sonido/FX: ■■■■□□
- Originalidad: ■■■■□□

Ficha Técnica

- **Compañía**: Namco
- **Género**: Rol
- **Lanzamiento**: Abril
- **Dirigido a ...**: + 12 años
- **Cibercontacto**: http://batenkaitos.namco.com

Un inventario de cartas

Las cartas magnus no solo sirven para combatir, sino también para almacenar objetos. Solo necesitas una carta en blanco, y podrás almacenar cualquier objeto que encuentres en ella. Pero ojo, porque ciertos objetos se pueden poner pochos si los almacenas demasiado tiempo... ¡o convertirse en algo totalmente diferente! Por ejemplo, la leche se convierte en queso, que es mucho más nutritivo. Y un alimento pasado de fecha se puede emplear a modo de veneno durante un combate. ¡Hay que ser creativos!



Polifonicos
www.nosolotonos.com
Envía TONOS79 +espacio y el código de tu canción favorita al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
TOP
83808 Himno de España
84440 El señor de los anillos
84446 Cara al sol
85048 Enjoy the silence 2004
84759 Gladiator
84937 Kill Bill - Silbido
85083 Aqui no hay quien viva
85103 Baila morena
85172 The sound of San Francisco
84067 El Exorcista
82172 Barcelona
82652 Fiesta Pagana
novedades
85630 Olvidame tu
85264 Nadie me levanta la voz
85263 Pequeñita
85262 Son sueños
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85279 Candy Shop
85280 It's like that
85281 Giving you up
85668 Voy a pensar en ti
85669 Tenemos que hablar
85659 Rich girl
85660 Holiday
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85271 Estoy aqui
85272 Al olvido
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer cambiar
85277 Switch
85259 Que soy yo para ti
85253 Felina
cine tv
84724 El bueno, el malo y el feo
80141 La Pantera rosa
83843 Fraggle Rock
84064 Darth Vader Marcha imperial
80017 Mision Imposible
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80108 Benny Hill
80025 The Simpsons
84207 El Padrino
80498 El fantasma de la opera
80125 Mortal Kombat
84231 Bar coyote
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
83658 Star Wars
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
80194 Dirty Dancing Time of Life
84692 Rasca y pica
84437 Shin Chan
80065 Friends
80023 Austin Powers
80174 Expediente X
84940 Sexo en Nueva York
disco tecno
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85037 Flashdance
84203 Dos gardenias
84680 Dragostea din tei
83814 Satisfaction
84973 Call on me
85137 Calvanize
84605 Shin chan dance
81664 Children
84860 Fly on the wings of love
85046 Pump it up
85121 Bootsy bootsy boom
84572 Infected
83786 Desenchantee
85188 Hey boy, hey girl
80153 I Will Survive
84201 Voglio vederti danzare
84263 Traffic
83661 Axel F 2003
83228 Samba Adagio
84926 Despre tine
80067 Belissima
83580 Weekend
84749 On the move
84893 Lethal Industry
80041 Heaven
80197 Sandstorm
85212 The world is mine
84958 Magalenha
85626 Sara
85245 Anglia
85109 Dancing with tears in ...
españolas
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
85150 La gata (palante)
85249 Hasta cuando
82935 Noches de bohemia
84826 Dale don dale
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te...
85158 Volverte a ver
84422 Asturias
84760 Obsesion
85662 A toda mecha
85670 Eres un enfermo
85629 Gasolina
84642 Angel malherido
84920 Pastillas de freno
84791 La rueca
84993 Precisamente ahora
82364 Chiquilla
82247 Cannabis
84904 Hablando en plata
82886 Ni más, ni menos
85232 Nunca volvera
84913 Pobre diabla
85260 Brujeria
84919 Una foto en blanco y negro
82380 Dame Veneno
85098 Por que no ser amigos?
85148 Quiero ser tu sueño
85113 Dile
83849 Molinos de viento
85265 Esto es pa ti
pop rock
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84943 Accidentally in love - Shrek 2
85156 Get right
85043 American Idiot
83885 Numb
80217 Satisfaction
85080 Boulevard of Broken dreams
84777 Maria caipirinha
84962 She will be loved
80472 Every breath you take
84961 Lose my breath
80062 In The End
84931 Hey ya
84248 Losing my religion
83662 Crazy in love
85117 This is the last time
83584 Bring me to life
85213 Stand my ground
85122 What you waiting for
84947 Everybody's changing
84708 Smells like teen spirit
TrueTonos
Envía MUSICA43 +espacio +2929 al 7494
Las Supremas de Mostoles "Eres un enfermo"
EMI
XMessenger
Envía JAVA74 +espacio +2269 al 7808
Tu messenger en tu movil!!
Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el movil
Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferida? Nosotros te podemos ayudar!!
Envía TONOS79 7808
Llámanos!! Atención al cliente Tf: 902 01 30 16
Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
Fondos
Ejemplo: WAP46 (código imagen) 7808
Envía WAP46 +espacio y el código de tu foto favorita al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
Top imágenes
35492 37131 39095 41545 41922 36927 36497
36213 35484 36245 36264 35561 35208 37030
36170 36455 39252 39728 37604 38878 38879
Y Muchos +
36648 36329 37489 36613 41699 35819 36523
Mi corazón
I LOVE YOU
39923 38917 41038 35365 41697 35937 41443
41490 35427 37498 37607 36524 36636 45007
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Motos y Coches
35204 35207 41753 36019 35211 35212
36236 36241 36244 36247 36248 36235
Sonibromas
Envía POL71 +espacio y el código de tu sonido favorito al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*
Top Sonibromas Y Sonidos
77258 Coge el puto telefono cabron!
77007 Orgasmo
77194 Aqui llega torrente
77177 Se me escucha o no?
77327 Cogelo de una puta vez
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77452 Po favo coge el telefono
77281 Cogelo que es tu camello
77223 Formula 1
77016 Telefono antiguo
77148 Te llama la guardia civil
77176 Españoles Franco ha muerto
77052 Erupto bruto
77450 Coge el telefonooooo
77247 Un poquito de por favor
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeee
77435 Osea te cojo el telefono
77178 Cuñaaaaao
77048 Sirena de policia
77123 Que alguien me coja!
77002 Grito de Tarzan
77594 Avanti
77219 Por dios trata de cogerlo
77287 Coge el telefono que esta sonando
77147 A tomar una copita
77045 Harley Davidson
77481 Coge ya el movil!
Sonibromas
torrente Torrente
boris Boris
77166 Doctor Maligno
risa Carcajada
pocholo Pocholo
77256 Uuu que es eto?
77196 Que pollerio tengo en el coño
77196 Tienes un mensaje nuevo
77325 Nos hacemos unas pajillas
77254 Si sueno pues me coges...
77650 Cerco policial
77121 Es tu jefe no lo cojas
77143 Descuelga cobarde
77188 Arranca llevo manos libres!
77451 Soy yo el movil
77259 Es increible que te suene el movil
77253 Soy el puto movil
77176 R2D2
risita Cuñaaaaao
Sonibromas
77446 Son tus amigos pa jode
77257 Manolo cabeza webo
77252 Hola, hay alguien?
77639 Y para nada es tonteria...
77128 Vaa tia vaa
77414 Nos vamos de fiesta
papuchi Papuchi
77269 Chinita von aqui
77421 Arras aprieta tecla 1 arras
77222 Pedos y eruptos
77407 Descuelga el telefono cuñaaooooo
77201 Risa malvada 3
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77158 Darth Vader
77160 Himno Republicano
77485 Carabirubi
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77479 Risa bebe
77472 Que soy el telefono cogerme!
77649 Musica para SMS
77453 Coge el telefono que me da la risa
77422 Te llama una tia cojonudisisima
77265 Looney tunes
77317 Riiiing riiiiing
77642 El telefono es mi tesoro
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77637 Me esta poniendo el vibrador
77190 Pescao en mu rico
77252 Septimo de caballeria
77334 Grito de Tarzan
77321 Borracha
77417 Descuelga y esooooo
77483 Azuar
77482 El telefono del Padrino
77647 Responde al telefono
77643 Quieres mortarme el pollo por telefono
77409 Descuelga el telefono maricon
77396 Descuelga español
77316 Risa maligna
77483 Gallina imitando Formula 1
77474 Ya voy ya voy ya voy
77146 Fuego en la pradera
77278 Electricista
77595 Coge el telefono!
77442 Tienes una buena polla
77436 Te llama tu camello
77439 Te estas haciendo una manolilla?
77593 Chaval coge el telefono
77129 Uajajajaja
Sonidos
77295 Esta sonando mi telefono
77119 Bebe gracioso
77117 Musica del No-do
77005 Sonido Tifa
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77064 Caballo relinchando
77068 Chimpance excitado
77238 Cristal que se rompe
77217 Gatito
77151 Imitando sonido movil
77038 Pistola 9 mm
77060 Gallo cacareando
77075 Gallo
77063 Burro
77093 Lobo
77115 Estoy a punto de correrme...
77082 20th Century Fox
77103 Tormenta
77047 Sirena de barco
77058 Pedo
77020 Cerdo
77118 Tirando de la cadena del vater
77113 Rana
radio Tuning radio
77096 Leon rugiendo
77095 Sonidos 2
77026 Codigo morse
77003 Good morning Vietnam
77065 Caballo
77066 Risa tonta
77062 Buho
77100 Pajaro de jungla
77091 Risa de Thriller
77077 Gato enfadado
77078 Gato maullando
77106 Cazando al pavo
77111 Lobo 4
raro Raro, raro, raro......
77101 Agua cayendo
77030 Intel inside
77021 Burbujas
77022 Cámara de fotos
77025 Reloj de cukoo
77028 Timbre de bicicleta
77028 Electricidad
77029 Gong
77019 Aplausos
Movil-Juegos
Envía JUEGOS17 +espacio y el código de tu juego favorito al 7494
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 96
Y muchos más
1410 Tragacocos
1563 Solitaire
2231 Surprise! Jelly
1267 Strip Poker I
1272 Blocks
1011 Siberian Strike
1562 Port Royale 2
1272 Solitaire
1281 Prince of Persia LADT
1230 Ducati Extreme
1090 Real Football 2004
1505 Gem Jam
1542 Sex Bomb
1005 Prince of Persia
1016 Rayman 3
1088 XIII
2261 Girls Everywhere
1287 Diamond Giovanni
1350 Rubiks Builds
1320 Might and Magic
1263 Invaders
1552 BMW 1 Challenge
1270 Strip Poker II
1554 Expediente X
2100 Mosquitos
1508 Chicks with Bricks
1600 Carlos Sainz
1259 Girls Slider
1094 Pandora Tomorrow
1601 Gasol AllStar
2230 Surprise! Disco
1707 Aliens
1269 Tone of Love
1084 Splinter Cell
Nuevos
Kamasutris Cod.1953
Robots Cod.1713
¿Quieres ser millonario? 50 por 15 Cod.1836
Adidas All Star Football Cod.1833
Exclusivos
Dakar 2004 Cod.1604
Baldurs Gate Cod.1710
Surprise! Lenses Cod.2232
DarXide EMP Cod.1950
Lo+Pedidos
Pamela Anderson Cod.1555
Trivial Classic Cod.1180
Prince of Persia Cod.1301
Prince of Persia Cod.1281

JADE EMPIRE

El rol apuesta por entornos de la cultura más oriental cargados de mitología, magia y unos combates cuerpo a cuerpo llenos de acción en tercera persona.

Xbox se va a consolidar como la consola con mejores shooters y RPGs del mercado. «Halo 2», o «Doom 3» son prueba de lo primero; «Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República», «Fable» o este «Jade Empire» nos dan la razón para afirmar lo segundo. Avalado por el flamante desarollo de Bioware, «Jade Empire» es la obra que tenian en mente sus creadores desde hace 10 años.
Nos hacen viajar a algún lugar de Oriente, en una fecha indeterminada y con una cultura que resulta ser una perfecta amalgama de la ancestral mitología china y toda la cultura popular asiática (incluidas las películas de artes marciales al estilo Hong Kong). Magia, religión y ambientes en los que estaremos influenciados por la venganza, el temor y el control de la mente. Por supuesto, como no podía ser de otro modo, representamos a un joven alumno de una escuela de guerreros que verá como su profesor, el Maestro Li, va metiéndoles en un lío cada vez de mayores dimensiones. Para salir de él tendrán que emplear las armas y los propios brazos en combates cuerpo a cuerpo que está vez no recurren al sistema por turnos, ofreciendo un dinamismo muy superior, pero también usando la magia y el poder

Una historia rejugable

▶ Como hemos dicho, «Jade Empire» tiene uno de los mejores argumentos escritos para un videojuego en los últimos tiempos. El problema es que las partidas no deberían irse mucho más allá de las 20 ó 25 horas para llegar al final del juego. Esto casi nos obliga a recomendar rejugarlo porque cada vez que lo empecemos de nuevo encontraremos algo completamente distinto. Uno de los elementos que pueden influir en esto es el hecho de que nuestro personaje, en función de las acciones y las respuestas que vaya dando, se inclinará más o menos a hacer el bien o el mal. Y, aunque no será tan visible como en «Fable» (físico) o «KotOR» (frases), sí estará indicado en las características de nuestro personaje e influirá en su desarrollo y en cosas como la criatura en la que llegaremos a transformarnos.

No machaques tu mando

▶ Uno de los elementos que diferencia a «Jade Empire» de otros juegos de rol de Bioware es que su sistema de combate no se basa en turnos, sino que es pura acción. Aún así no deberíamos convertir las peleas en un "machacabotones", sino en una toma de decisiones ante las acciones de nuestros enemigos. El truco es conseguir encontrar el punto débil y explotarlo en cuanto nos dejen. Como puede costarnos cogerle el truco la dificultad se puede cambiar en cualquier momento en el menú entre "Alumno", "Maestro" y "Gran Maestro".

Ficha Técnica

Compañía
Bioware / Microsoft

Género
Rol

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-es/jadeempire










Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■■

de la mente para infringir daño y para curarnos a nosotros mismos. Con un sistema de menús en perfecto castellano y una traducción, que no doblaje, estupenda, lo que más destaca de «Jade Empire», además de la completísima historia, es el altísimo nivel gráfico en personajes y entornos, so pena de ciertas ralentizaciones en determinados momentos del combate.

Elección de los personajes

«Jade Empire» permite la selección inicial de nuestro personaje entre seis protagonistas iniciales (tres masculinos y tres femeninos) a los que, por cierto, a nuestro pesar, no se les puede hacer ninguna modificación física. Sin embargo, sí que podremos cambiarles el nombre y, lo que es más importante, la configuración de sus habilidades. Éstas las tendremos divididas en tres características: cuerpo (vitalidad, hace referencia a la resistencia física), espíritu (chi, referido a la capacidad de curación) y mente (concentración, se relaciona con la magia). A medida que avanzamos en el juego iremos cogiendo orbes de colores que irán alimentando estas habilidades y al final del capítulo podremos usar los puntos acumulados para incrementarlas y subir de nivel a nuestro personaje.

Estilos de combate

Aunque también lo seleccionamos con nuestro personaje, los estilos de combate son lo que más varía del juego a lo largo de la partida, ya que sólo empezamos eligiendo dos modalidades de artes marciales entre cinco posibles y luego iremos aprendiendo técnicas que utilizan armas, que emplean la magia como principal fuente de daño o que usan las transformaciones en otras criaturas para la lucha. Para no perdérselo.

Guía de juego

En los RPGs es fundamental tener claro cómo vamos a resolver el juego. Podemos inclinarnos por dedicarle horas de exploración, conversación y desarrollo; o podemos dedicarnos a avanzar. Si no sabemos cómo hacerlo, el juego puede frustrarnos en muchas fases al "embrollarse" demasiado o ser demasiado "simple". Esto mismo sirve para desarrollar a nuestro personaje. Podemos optar por crear un personaje equilibrado (de hecho presionando el botón Y cuando tengamos puntos de habilidad, se repartirán de forma equitativa) o podemos hacer que sea un héroe tremendamente fuerte en ciertos aspectos y que otros queden menos desarrollados. Quizá Fable diese más facilidades en este aspecto, pero Jade Empire permite crear un guerrero o un mago con el reparto de puntos de habilidad.
El tercer consejo responde a todos los ítems que encontraremos por el camino, deberemos recogerlos y leerlos si son documentos. Muchas veces que nos atasquemos serán provocadas por documentos que no hemos leído o que están escondidos. Además siempre ofrecen información que puede sernos útil, indicaciones de dirección, nombres de personas o lugares.
Por último, en el combate, no golpees sin ton ni son, estudia al adversario y responde a su ataque con el contrario, es un sistema muy similar al de "piedra, papel o tijera".





FORZA MOTOSPORT

La respuesta de Microsoft a «Gran Turismo 4» ha sido demoledora. Le deja atrás en gráficos, en sonido y en jugabilidad online... ¿cómo decías que se llamaba?

La primera vez vimos Forza Motorsport y nos dijeron que era el juego que competiría en Xbox contra el superventas de PS2 «Gran Turismo», nos llevamos un shock impresionante. Es cierto que ya por entonces el juego contaba con un motor de deformaciones excepcional y con unos gráficos muy pulidos, seguramente los más brillantes en un juego de coches para Xbox. Sin embargo, no tenía nada más. No se conducía bien, no se sabía si iba a ser un simulador, un juego de tuning o un arcade del tipo «BurnOut». La idea de Microsoft era hacer un simulador en el que pudiéramos modificar mucho el coche y en el que el apartado online tuviese un gran protagonismo. Parecía un reto demasiado pretencioso, pero el resultado es espectacular. Tan sólo un año después nos encontramos con «Forza Motorsport», un juego que realmente puede hacer la competencia a Gran Turismo 4 en cada uno de los apartados técnicos (no así en otros) y que ofrece un sistema de conducción por simulación en el que todo, todo, todo lo que hagamos sobre el coche afecta. Y no sólo nos referimos a las modificaciones o regulaciones que hagamos en el garaje, sino a los posibles desperfectos en carrera ya que todos los golpes afectan a la conducción (esto es seleccionable). Pero además «Forza» es

No quieras comparar

La comparación entre «Gran Turismo 4 » y «Forza Motorsport» es inevitable en muchos aspectos, aunque son juegos de distinta concepción. Si lo hacemos en el apartado gráfico, el trabajo realizado en «GT4» es brillantísimo para la consola PS2 (esto lo dijo su creador Yamauchi en la presentación del juego en Madrid), sin embargo, los gráficos de Xbox no sólo cuentan con más polígonos, sino con mayor números de efectos, reflejos, sombras, además de un motor de deformaciones muy interesante. Es cierto que «GT4» cuenta con más de 700 vehículos frente a las algo más de dos centenas que hay en Forza (231), pero también el acabado sonoro de »GT4» es corto al lado del de «Forza», por no hablar de que uno cuenta con apartado online (Forza) y el otro sólo lo sugirió y luego los ingenieros se echaron las manos a la cabeza.

Valoración

Gráficos ■■■■■■

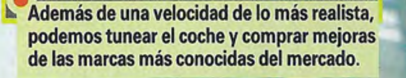
Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■■■■

ficha Técnica

Compañía
Microsoft
Género
Conducción
Lanzamiento
Mayo
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.xbox.com/es-es/forzamotorsport-doom3



Además de una velocidad de lo más realista, podemos tunear el coche y comprar mejoras de las marcas más conocidas del mercado.







El mercado del motor

▶ El apartado online del juego permite partidas de hasta 8 jugadores simultáneos (16 en sistema de interconexión con hasta 8 consolas al mismo tiempo), pero lo mejor del apartado Live es que habrá un auténtico mercado de coche nuevo y de ocasión con cambios de piezas, coches enteros y demás a través de la red. Jugarse el coche a través de la red es algo con lo que aún no contábamos. Pero hay más, el juego respeta el motor gráfico a la perfección y se mueve sin tirones... los fallos achaquémoslos a nuestras conexiones.

un juego de coleccionismo en el que el jugador se sentirá tentado a ir recopilando todos los coches (lo haremos por áreas geográficas: Norte América, Asia o Europa) de cada clase para poder llevarlos hasta el extremo en la modificación y la conducción.

Personalización hasta el límite

Hay muchos juegos de tuning ahí fuera. Pero el que no se centra en las piezas, se centra en que haya muchos modelos de cada una o si no hay piezas, que la conducción sea muy arcade... En «Forza» se recopila todo. En la zona de garaje podremos ver nuestros coches con sus estadísticas, podremos tunear el coche (cambiar configuraciones de neumáticos, amortiguación, frenos, aerodinámica, muelles, alineamiento,...), comprar mejoras de todas las marcas más conocidas (motor, aspecto y aerodinámica o chasis y unidad motriz), personalizar el diseño pintando el coche o aplicándole logotipos que podremos modificar para darle al coche un toque muy personal. El apartado online servirá como escaparate a nuestras creaciones y es que podremos comerciar con todo lo que creemos.

Conducción suave

El sistema de conducción es muy de simulador y notaremos a la perfección el peso de los coches, su potencia, aceleración y demás, así como los cambios que hagamos sobre él. Además el nivel de dificultad es perfectamente regulable y desde el principio contaremos con ayudas visuales como un indicador de trazada y velocidad muy útil, pero para principiantes. Desactívalo ya y sufre una conducción realista. En resumen, la repera.

Guía de juego

El principal recurso que nos ofrece Forza para poder evolucionar con facilidad a lo largo del juego es precisamente la extensibilidad de los coches, sus posibilidades de mejora. Los primeros coches que usemos nos permitirán ganar alguna carrera y conseguir suficientes créditos como para mejorar las características técnicas del coche. La recomendación es que no gastemos el dinero en chorradas que queden bonitas o añadan rareza al coche, sino en imprimirle mejor frenada y mayor velocidad. Con esto ganaremos las carreras de calle y tendremos muchos más créditos para mejorar desde el principio el siguiente coche que nos den y así ganar sin muchos problemas. Hay que ser prudente en los gastos y emplear bien los créditos.
En cuanto a la conducción, es muy similar a «Moto GP: URT» el de Climax; tendremos que aprender bien los circuitos y manejar bien el sistema de frenada, mejor que el acelerador. No abuses del freno de mano pues se puede descontrolar, pero úsalo cuando no veas más salida para poder recortar tiempo. En los choques solemos salir perdiendo y nos restan créditos, lo desaconsejamos como medida de adelantamiento (a veces funciona). Ojo con la inteligencia artificial del juego, es muy realista por lo que hay movimientos imprevistos.

SCRAPLAND

XBOX

Pongamos que hablo de Madrid... «natural», prenda jugona. ¿Que qué pinta un brote de casticismo en la hiper-tecnológica "verde" de Microsoft? Pues mucho, tunante, mucho. Porque del mismísimo foro es Mercury Steam (ya, el nombre no mueve a bailar un chotis ladrillero precisamente), estudio madrileño que lanza su opera prima desde territorio PC a niveles megaconsoleros con resultados vertiginosos. Y es que «Scrapland» es uno de los juegos más vibrantes e imaginativos de la no muy nutrida nómina futurista de Xbox. ¿Imaginativos? Chequead su argumento, que nos presenta a un robot llamado D-Tritus que, haciendo honor a su nombre, se mete a periodista en el viscoso planeta Scrapland. En su primer reportaje, descubre el secreto de la inmortalidad de la comunidad androide: una máquina de duplicación que controlan los... sacerdotes. Todo se complica más cuando el Arzopispo de Quimera es asesinado y nuestro héroe tiene que desfacer el entuerto. A través de cuatro amplísimos y muy detallados distritos, deberemos solventar una serie de misiones a lo «GTA» para ir acumulando pistas y atando cabos. Las tareas no son demasiado complicadas, por lo que lo mejor está en los detalles: principalmente, en la nutrida y friqui fauna de Scrapland y en la capacidad de trasformarnos en hasta quince personajes sui generis. Planteado como un mix de aventura, acción, infiltración, combate y carreras de directo manejo, el juego tiene sus puntos fuertes en la originalidad y humor de sus escenarios y personajes (ojo al Garito del Apostador o a la chatarrería de Rusty), así como su poderío gráfico y su envolvente argumento. En fin, un cocido espacial madrileño rico, rico.

UP&DOWN

▲ Imaginativo y divertido a tope. Doblaje lleno de cracks (Bloom, Hawke, Buscemi...). Grandes escenarios.

▼ Misiones algo repetitivas, sobre todo las de "a pie". No hay opciones online, aunque sí multijugadoras.

Compañía: Nobilis | Género: Acción | Lanzamiento: Marzo | + 12 años

UN VECINO INFERNAL

¿Que el del quinto se ha dejado el grifo del bidé abierto y parece la gota malaya a las tres de la madrugada? ¿Que la del cuarto es férrea defensora del método "Duérmete niño" y tiene al lactante berreando cual hipopótama en celo? Ay, ¿qué sería de nosotros sin esas pequeñas puñetitas vecinales? Para tomarse la revancha, nada mejor que hacer la pascua al prójimo antes de que éste te la dé con queso a ti, aunque luego te quite el ascensor en las narices. Tal es la filosofía marrullera de este juego, que en su versión pecera ya va por la segunda entrega y que acaba de aterrizar en territorio multiconsolero. Además, la historia tiene su gracia y originalidad, ya que el protagonista, un tal Paco, entra "a saco" en el domicilio de su "cicuta" vecino para ganar un concurso televisivo con bastante mala idea. Al principio las faenas son de mosqueo: cargarse una baldosa, desplazar muebles... aunque según avanza la cosa el pressing será mayor, dejando a veces chamuscado a nuestro pobre hombre en camiseta. Encima, las mejores jugadas se repetirán en la tele en plan moviola. Así, el truco del asunto estriba en acentuar la maquiavélica imaginación y pensar cómo valdrían los elementos a nuestro alcance para elaborar la travesura. La cocina o el baño son una mina. Eso sí, escóndete rápido en el armario o el primo te dará para el pelo. Unos gráficos cartoon estilo "13 rue del Percebe", unas bromitas finas y algunas hasta macabras y hasta un ambiente televisivo muy bien recreado, con público, aplausos y abucheos, conforman uno de los juegos más graciosos, curiosos y con mala baba que se recuerdan. ¿Aquí no hay quien viva?

UP&DOWN

▲ Algunas travesuras son rabiosamente zipizapescas. Buenos gráficos de tebeo. Bajo precio.

▼ Ciertos episodios son algo repetitivos. A veces se nota el espíritu PC de serie B.

Compañía: Nobilis | Género: Estrategia | Lanzamiento: Marzo | + 3 años

WARIO WARE TOUCHED!

Quién lo iba a decir, pero los minijuegos de «Wario Ware» se han convertido en toda una institución. Tras su fulminante éxito en GBA, ya se han pasado por GameCube, y ahora se presentan en Nintendo DS en un loco desmadre de diversión táctil.

Caray, se ve que Wario nunca tiene bastante dinero, ¿en qué se lo gastará, el tío? No, no respondas a eso. Con esa pinta de depravado que tiene, nos lo imaginamos. El caso es que un día descubre las fascinantes posibilidades de la Nintendo DS, y decide que se puede forrar con el invento. ¿El resultado? Pues una colección de más de 180 microjuegos en los que trazarás, frotarás y tocarás en la pantalla táctil para salir victorioso. ¡Los botones de la consola no se usan en ningún momento!

Aventuras disparatadas

La presentación de los microjuegos sigue la línea iniciada por el «Wario Ware» de GBA. Cada uno de los amigos de Wario (una pandilla que se ha ampliado con nuevos fichajes) tiene un conjunto de microjuegos agrupados por temas, y al elegir a uno de ellos, pues juegas una selección de los del tema correspondiente. Por ejemplo, los de Jimmy son de frotar, los del Dr. Crygor son de hacer girar cosas, los Ashley van de arrastrar objetos por la pantalla, y así todos. Antes de empezar cada desafío, te cuentan una divertida historia para ambientar la situación y te ponen una pequeña actividad de ejemplo para que te hagas a la idea de en qué consisten los juegos. Para ver el final

Surrealismo total

Precisamente uno de los mayores encantos de los microjuegos de Wario es el surrealismo que los envuelve. Hurgar en una nariz, sorber mocos, apagar un fuego con un angelito meón... ¡son actividades totalmente demenciales! De hecho, descifrar lo que tienes que hacer en el poco tiempo que te dan forma parte del desafío, así que las primeras partidas son siempre las más emocionantes, ¡porque no tienes ni idea de lo que vas a encontrarte!

つかいきれ!

あてろ!

Ficha Técnica

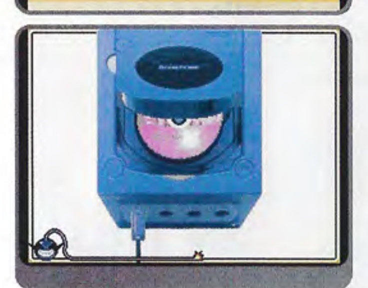
Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.warioware.biz/touched/launch/













Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

de cada historia, tienes que completar alrededor de quince microjuegos (a veces más, a veces menos) y superar la fase final, que es un pelín más complicada que el resto. Tu recompensa, además de ingresar en la tabla de récords, es desbloquear nuevos personajes con los que seguir jugando.

El lápiz, más poderoso que el botón

Si ya jugaste a «Wario Ware» de GBA, ya sabrás qué esperar de esta nueva entrega en Nintendo DS. La única diferencia está en el sistema de control, lo cual permite que algunos microjuegos sean verdaderamente originales. Otros, eso sí, son nuevas versiones de los microjuegos que ya conoces, pero el hecho de controlarlos con lápiz táctil hace que parezcan diferentes. Por ejemplo, tal vez en un microjuego tengas que hacer caer una jaula sobre un animal para atraparlo. En GBA esto se hacía pulsando un botón, pero aquí lo que haces es dar un corte con el lápiz en la cuerda que sujeta la jaula. El resultado es el mismo, ¡pero tocar la pantalla es mucho más divertido! Gráficamente las cosas no han variado demasiado, pero la doble pantalla permite crear algunos efectos realmente espectaculares durante las escenas cinemáticas, y todo en general parece más luminoso y colorido que antes. El sonido ejerce un papel fundamental, y es que oír cómo estallan unos globos cuando los tocas con el lápiz resulta extrañamente satisfactorio, eso por no mencionar algunas de las descacharrantes melodías que se oyen durante los minijuegos (¡atención a la de Ashley, que es la bomba!). La pena es que «Wario Ware Touched!», en su conjunto, se hace un poco corto, pero la experiencia merece la pena.

Guía de juego



El mejor consejo que te podemos dar para empezar a jugar es que uses el lápiz táctil. Los microjuegos requieren de una cierta precisión, y eso de usar el dedo no basta. La posición es también importante, busca una que sea cómoda. Al principio no se nota, pero cuando llevas veinte o treinta microjuegos seguidos, tus manos pueden empezar a resentirse. Prueba a apoyar la consola en una superficie plana para descansar. A veces, para ciertas tareas es útil sostenerla en vertical, para que te sea más fácil frotar horizontalmente (por lo general, el movimiento de arriba a abajo se puede hacer con más rapidez y extensión que el de derecha a izquierda). La pantalla de Nintendo DS está diseñada para soportar un uso normal, pero tampoco la golpees con demasiada fuerza, no vayas a cargártela. Un leve toquecito basta y sobra. Si algún microjuego te tiene desconcertado y fallas siempre que sale, búscalo en el modo álbum para practicarlo hasta que lo domines. ¡Esto es particularmente útil en los microjuegos en los que no sabes ni lo que hay que hacer! Los personajes de la familia de Jimmy presentan una mezcla de los microjuegos de otros personajes, ¡pero por lo general son más difíciles! No te confíes.

¡Llena tu habitación de juguetes!

▶ Cuando completas los microjuegos de un personaje, además de pasar al siguiente, también obtienes un "juguete" para añadir a tu colección. Se trata de un microjuego extra que, en realidad, no suele tener objetivo concreto. Formar una bola de nieve, hacer girar un yo-yo, menear un flan... Meras demostraciones técnicas de lo que puedes hacer con el lápiz táctil y un poco de imaginación. ¿Pero dónde están los microjuegos para dos jugadores? Pues se los han dejado en el tintero. ¡Vaya desperdicio de conexión inalámbrica! Vamos, por poner un pero...

Zoo Keeper

Los animalillos del zoo andan revueltos, ¿te animas a empuñar tu lápiz táctil para organizarlos? La premisa de «Zoo Keeper», es de lo más sencilla. Tienes un tablero repleto de casillas que representan animales. Usando el lápiz táctil, hay que intercambiar las posiciones de dos animales adyacentes de modo que se forme un grupo de tres o más animales del mismo tipo. ¡Si no se cumple esa condición, no puedes moverlos! Cuando se juntan tres o más animales, éstos desaparecen, de modo que las casillas "caen" para tapar el espacio. ¡Y eso es lo que te permite realizar emparejamientos en cadena! En su nivel más básico, el juego consiste en tener buen ojo para identificar rápidamente los posibles movimientos, pero los jugadores avanzados llegan a desarrollar una perspectiva global que les permite elegir los movimientos que dan lugar a las reacciones en cadena más grandes. Así que el juego es muy sencillo y accesible, pero deja margen a la habilidad personal de cada uno. Esto se nota especialmente en el modo para dos jugadores, donde le restas tiempo a tu competidor cuando haces buenas jugadas. La pantalla táctil agiliza las cosas una barbaridad, pero la pantalla superior no tiene ninguna función salvo mostrar la puntuación y el tipo de animal que te otorga puntos extra. Con gráficos sencillitos, este juego de puzzle adictivo te resultará ideal para pasar el rato.

En el nivel más básico el juego consiste en identificar los posibles movimientos.



Ficha Técnica

Compañía
Ignition

Género
Puzzle

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.virginplay.es

Los otros modos de juego

Ya hemos comentado el modo para dos jugadores, pero «Zoo Keeper» tiene otras variantes además del modo estándar. En el modo Tokoton tienes que capturar un animal específico y en el modo Quest tienes que superar desafíos específicos de acuerdo a cierta normas. Por último, en la prueba cronometrada, te dan seis minutos para conseguir la puntuación más alta. Vamos, que vas a estar de lo más entretenido

Valoración

Gráficos ■■■□□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□



NDS

RAYMAN DS

Zascandil y bulle-bulle como pocas, no podía faltar la mascota de Ubisoft a la fiesta de inauguración de la biportátil de Nintendo, estaría bueno. Y menos con el terreno plataformero allanadito después del ferolítico «Super Mario 64 DS». Precisamente similar estrategia de reconversión se advierte aquí, en este caso del memorable «Rayman 2» de la DreamCast. Esto es, un bonito mix de dimensiones con los fondos 3D y la acción trepidante 2D que tan buen resultado da en este género. El argumento también es genuinamente raymaniano, con nuestro bicho-rayo recolectando mil piezas (literalmente) desperdigadas por el malvado pirata Razorbeard y sus compinches garrapatas. Por si fuera poca labor, también deberemos encontrar cuatro máscaras antiguas y rescatar a los lums y demás colegas a los que los bucaneros hacen la pascua. Nada menos que cuarenta y cinco niveles tendremos para desplegar las dicharacheras habilidades de Rayman, de lo más hipervitaminadas para la ocasión. Nadar, esquiar, brincar, trepar, volar o hasta surfear en cohete no serán secretos para el chaval. Encima, el control será de lo más sencillito (A para atacar, B para saltar y R para arramplar contra los enemigos), así que podremos explorar los ricos mundos disponibles (cataratas, cavernas, junglas africanas y demás parajes naturales). Si a eso le añadimos algunas gotas de humor –esa danza rusa de los teensies– y la curiosa utilidad de la pantallita táctil (con el careto de Rayman según se tuerza o no la aventura y un montón de estadísticas del juego), el personaje desarticulado tiene nuevo hogar, más grande que los minipisos de la ministra.



UP&DOWN

▲ Muchos niveles y territorios. Fenomenales movimientos. Muchos bonus track y minijuegos.

▼ Pocas novedades en la evolución de la franquicia. Algo sosa la vertiente interactiva de la pantalla inferior.

Compañía: UbiSoft | Género: Plataformas | Lanzamiento: Marzo | +3 años

ASPHALT URBAN

¿Cómo iba a faltar un chorreón de gasolina fina en el garaje flamante y flambeado de la DS de Nintendo? Y, para rodar sobre seguro, nada mejor que "tomar prestadas" las piezas y accesorios de la compañera de fatigas portátiles N-Gage y a correr. Aunque hay que reconocer que, en el trasvase, las piezas han quedado intactas y niqueladas y el motor, reforzado y cuajadito de válvulas y caballos. Realmente sorprendente el estreno automovilístico en la consola rookie, que da una idea de sus posibilidades técnicas, cuando más de uno ya la había condenado y vendido la piel del oso PSP antes de cazarlo. Metemos la llave de contacto con el ramillete de modos de juego disponibles, ni más ni menos que el esperado: Arcade con coche y circuito aleatorios, Road challenge para seleccionarlo nosotros y la CPU pone el rival, Carrera libre para sacar el brazo por la ventanilla, Cronometrada y Persecución en plan poli y quinqui. El mejor, el modo Evolution, una suerte de Gran Turismo donde iremos ganando campeonato y pasta para obtener carros más potentes y, sí, aquí también, tunerarlos con treinta variantes (comparadas con los miles de millones de «NFSU 2», pecata minuta). Eso sí, ojo con las licencias disponibles, veinticinco del ala, con marcas como Jaguar, Lamborghini, Audi o Hummer a nuestros pies, al igual que las nueve pistas, entre ellas ciudades tan reconocibles como París, Miami, NY o La Habana, chico. ¿Y la doble pantallita? Pues la inferior de perfecta "copilota", dándonos info y mapas muy útiles, aunque nada de coger el volante con el lapicerito. Tranquilos, todo llegará.







UP&DOWN

▲ Fabulosa sensación de velocidad, geniales efectos sonoros y modalidad online (con dos cartuchos, eso sí).

▼ Limitada tajada táctil y control algo "machacapulgares".

Compañía: UbiSoft | Género: Carreras | Lanzamiento: Marzo | + 3 años

GBA

LEGO STAR WARS

¿Que tú y yo ya sabíamos que la nueva trilogía galáctica era un juego de niños en forma de muñequitos lindos? Bueno, habrá que dar margen al «Episodio III» antes de lanzar las campanas al vuelo, pero con este brillante y monísimo título tal afirmación se hace realidad. Por algo Lego fueron de los primerísimos en avistar el brutal merchandising de «Star Wars» nada más estrenarse la primera entrega allá por el 78, reforzando sus efectivos cuando en el 99 el tío Lucas nos endiñó sus temibles precuelitas. Así que se nota el sincero fanatismo y homenaje al icono galáctico en este título, como confesara el mandamás de Lego Jonathan Smith. El resultado es ampliamente gozoso tanto para el nostálgico de los puzzles de piececitas (quien no tenga en su trastero treintañero alguna caja con, por ejemplo, el parque de bomberos, que tire la primera piedra) como para el lucasadicto, que verá desplegados algunos de los mejores lances de los tres nuevos episodios sabiamente embutidos en la GBA. La coctelera de géneros queda agitada por la treintena de personajes para elegir, un casting de lo más completito que incluye glorias como Chewaca, Obi-Wan y algunos inéditos de «La venganza de los Sith», una historia con catorce niveles organizados en tres vertientes según el episodio de marras y una simpática y muy ingeniosa recreación geométrica de algunos lugares señeros de la saga como Naboo, Tatooine, Geonosis o Kashyyyk, como en los "hermanos mayores". Si a esto le añadimos el musicón de John Williams (directamente desde los estudios Skywalker, no te creas), decenas de extras y gadgets y un modo cooperativo para dos jugadores para entrar y salir a nuestro antojo, está claro: tenemos Fuerza para rato, aunque sea póstuma.

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercont
www.legostarwarsthevideogame.com

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□



Los protas galácticos molan mazo con su nuevo look Lego.

Ataque en piezas

▶ Aunque el mix de puzzles, acción, conducción (ojo a los preciosos diseños de algunos vehículos míticos de la franquicia) y hasta exploración está logradísimo, es en el combate donde «Lego Star Wars» da el do de pecho. Con unos controles sencillitos de ataque principal y secundario, cada personaje protagonista tendrá una serie de habilidades especiales. Por ejemplo, el láser-bumerán de Anakin, los vuelos rasantes de R2-D2 o el empuje de la Fuerza de Obi-Wan. Todo, muy "hack and slach" y sin nada de "efecto South Park" ya que, al liquidar a un villano clon, estallará en mil piezas, como si fuera un juguete Lego de verdad.



3+
www.pegi.info
YOSHI'S
UNIVERSAL GRAVITATION
TM
DESAFÍA LA LEY DE LA GRAVEDAD
INCLINA LA CONSOLA Y DESCUBRE OTRA FORMA DE CONTROLAR TUS JUEGOS.
¡DESPLÁZATE MÁS DEPRISA!
¡TOMA NUEVOS RUMBOS!
¡GIRA CON EL JUEGO!
¡MUÉVETE RÁPIDO!
con
Sensor de Movimiento
Nintendo
GAMING 24:7
www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE SP



YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

¡Yossshhhiii!! Que retumbe por los pasillos este chirriante grito de guerra con más fuerza que nunca. Encima, desafiando los dictámentes newtonianos y todo, oye, que lo de la antigravedad hace mención al principal chiste de la velada: el coctelero sensor de movimiento ya ensayado en «Wario Ware Inc.» y que permite balancear la consola hacia derecha o izquierda para que los objetos dentro del juego también resbalen por su propio peso. Fíjate qué interacción tan maja. Como se puede deducir, las posibilidades de tal invento son numerosas, sobre todo en el género plataformero, como veremos en la piececita anexa. Aparte, la historia que nos presenta sigue la línea "pueriloide" que planea sobre Yoshi y aledaños desde tiempos de la N64 (claro que, con esa carita "playhouse", tampoco metería miedo ni a un cienpiés), en este caso proteger a Baby Mario de los habituales enemigos y puñetitas de la casa, además de reconstruir nuestro "pueblo" a base de satisfacer peticiones del oyente como conseguir monedas, engullir frutos o liquidar a enemigos castañeros. Tendremos nueve fases temáticas (que si un país de lava, que si otro de nieve, que si un andamiaje fontanero rebañado de algún «Super Mario World»...) tan brillantemente ilustradas como siempre y divididas en varias subfases con su jefecillo farruco final esperándonos en jarras. Y, como habilidad extra, podremos transformarnos en vehículos u objetos como helicópteros, veleros o submarinos en algunas fases, para darle más vidilla a un juego con mucho "déjà vu" dentro pero terriblemente adictivo, con esa musiquilla tragaperras de encantador de serpientes. Pues eso, a dejarse seducir por SuperYoshi.

Ficha Tecnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Bamboleo, bamboleas

"Busco un centro de gravedad permanente"... Así cantaba Franco Battiato hace años (leñe, qué carrozas somos) y así podría hacerle coros Yoshi en su última pirueta. Pero nada de liarse con los mandos, ya que el sensor de marras está perfectamente conectado con los mandos de dirección normales para controlar a Yoshi mientras desplazamos la orientación de la consola, accediento a luegares que "en vertical" serían inaccesibles. Así, podremos, por ejemplo, patinar sobre el hielo, balancearnos en plataformas, no marearnos en los barcos o en los half-pipes... Además, también podremos usar el impulso aéreo con el botón B estilo «Super Mario World 2», así que no habrá trampilla o plataforma que se nos resista.



ENTRA EN EL REINO DE LA AVENTURA
Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
CHAIN OF MEMORIES
©Disney. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures. Developed by SQUARE ENIX. Characters from FINAL FANTASY video game series: © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002, 2005, Square Enix Co., Ltd. All Rights Reseved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co.
TM and ® are trademarks of NINTENDO. © NINTENDO.
3+
www.pegi.info
Disney INTERACTIVE
SQUARE ENIX
LANZAMIENTO
6 DE MAYO
+
Cuando el fantástico Universo DISNEY se une al mundo
de FINAL FANTASY aparece KINGDOM HEARTS.
Cruza las puertas del misterioso Castillo de Oblivion
y lucha junto a las estrellas de Disney como Donald,
Peter Pan o la Sirenita Ariel en busca de sus amigos perdidos.
Hazte ya con el exclusivo pack de KINGDOM HEARTS, que
incluye el juego y la Game Boy Advance SP con un diseño
exclusivo.
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
Sólo para Game Boy Advance
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

N-GAGE

WORMS WORLD PARTY

Gusano, gusanito, ¿dónde estás again que no te he visto? Pues, ¿dónde va a ser, tunantes? Bien agazapado en la N-Gage junto a sus colegas de infantería invertebrada y dispuesto a lanzar un ataque kamikaze contra el enemigo. Y es que la endiablada franquicia de Team 17, lejana heredera del «Centipede» atariano, y que tantas tardes de gloria bélica nos dio en territorio PC y DreamCast, salta al catálogo de la portátil finesa con mucho brío y alboroto. No es para menos, viendo la solvencia con que se había adaptado a casi todas las consolas de hoy y muchas de ayer. Quizá en el alicatado se hayan desencajado un poco los escenarios y el tamaño de los bichos de las proporciones de la N-Gage, pero uno se acaba por acostumbrar a este pequeño desajuste. Así que lo mejor es entrar en la refriega pura y dura. Pero nada de a saco, porque es muy conveniente darse una pasada por el completito tutorial, al que accedemos después de una intro y un menú con un look muy retro y majete. Una vez nos hayamos familiarizado con el equipo y el manejo de las armas en las casi veinte fases de entrenamiento y separamos cómo desplazarse con la soga ninja, excavar refugios o lanzar una súper oveja cual cantazo rodado, ya estamos listos para acometer las múltiples misiones disponibles, distribuidas en una veintena de escenario espléndidamente dibujados con toque cartoon-anime 2D. Como en la variedad está el gusto, las posibilidades son amplias: rastreo, puntería, ataque en masa, uno contra uno... Y qué decir de las armas disponibles, cerca de treinta tan trabuqueras como morteros, vigas, escopetas, bazokas, sopletes... y hasta mofetas en plan armas químicas. En fin, una gozada jugona y multjugadora para echarle horas a nuestra N-Gage. Viva la fiesta gusarapa.





Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.n-gage.com

Terrario multitudinario

Uno de los puntos fuertes del juego es, sin duda, su fantástico modo online "de verdad de la buena" (esto es, cara a cara con otro jugón gracias a la conexión a internet, sin descargar truquitos o comprobar ránkings), en un despliegue que en la consola finlandesa sólo habíamos disfrutado con «Tiger Woods 2004» o «Pathway to Glory». Espoleados por su sencillito pero infalible control, podremos competir con tres equipos más y disfrutar de intercambio de datos y modos de juego exclusivos como «Rey de la colina» o "Superviviencia del más gusano". Eso, aparte de múltiples posibilidades multijugadoras gracias a la conexión bluetooh. Esa Arena-terrario de moda.







Valoración

Gráficos ■■■■□□

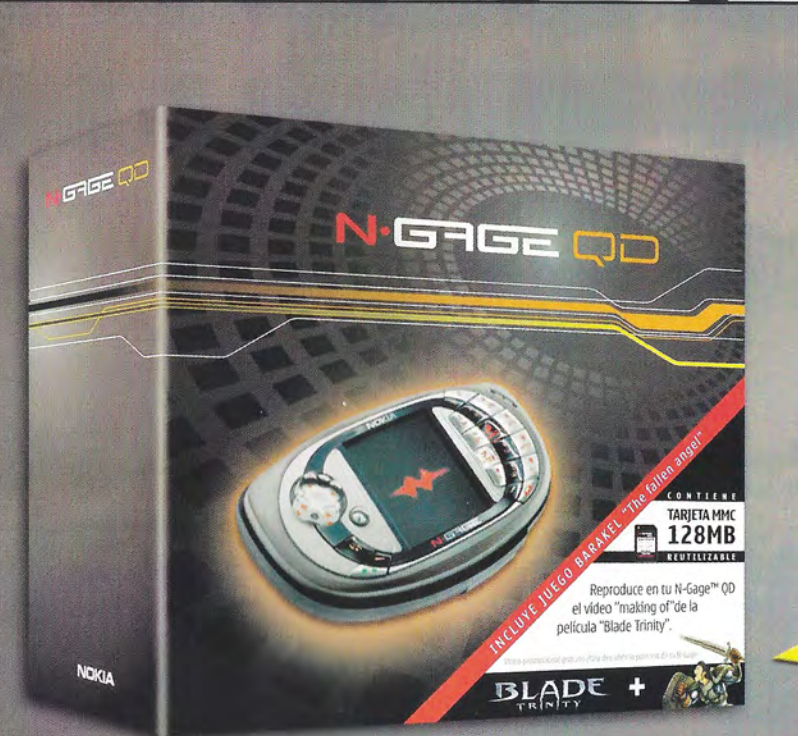
Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■■□□



www.elcorteingles.es



169,90 €

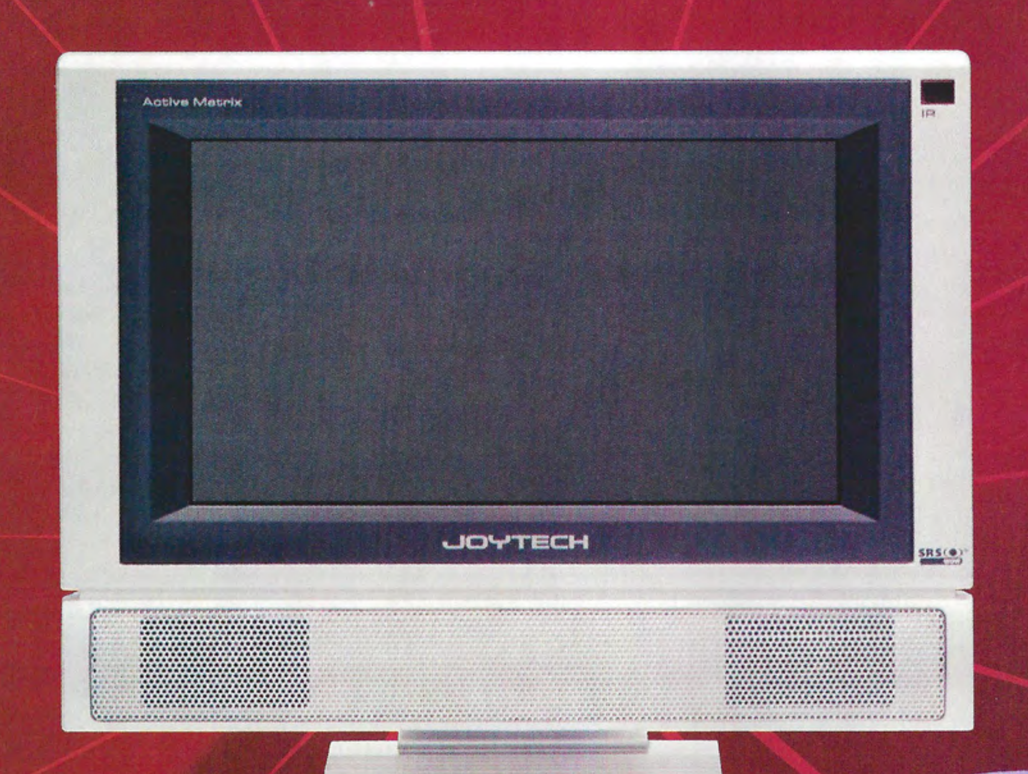
POR LA COMPRA DEL PACK N-GAGE QD + TARJETA MMC 128 MB, LLÉVATE DE REGALO UNA CINTA PARA COLGAR EL MÓVIL

El pack incluye: N-Gage QD para que puedas jugar y hablar con tus amigos. Tarjeta MMC 128 Mb que incluye el vídeo del "making of" de BLADE TRINITY y el juego BARAKEL:THE FALLEN ANGEL

Promoción sólo en El Corte Inglés



PANTALLA 7´´



144,90 €

- PANTALLA TFT DE 7 PULGADAS
- VÁLIDA PARA TODAS LAS CONSOLAS
- SONIDO ESTÉREO
- EFECTO DE SONIDO SURROUND
- MANDO A DISTANCIA

*válido hasta fin de existencias

Una promoción exclusiva de El Corte Inglés

El Corte Inglés

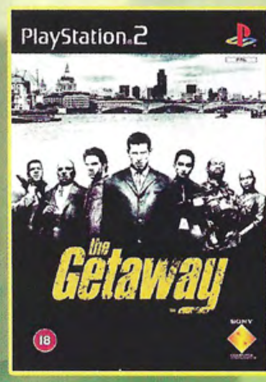
www.elcorteingles.es

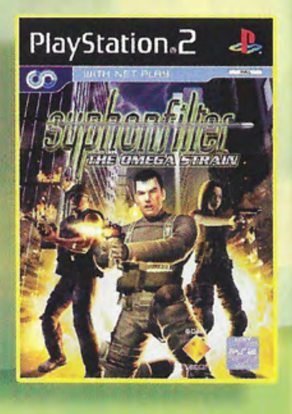
PROMOCIONES

PAGA 2 Y LLÉVATE 3

PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 1 DE MAYO AL 30 DE JUNIO







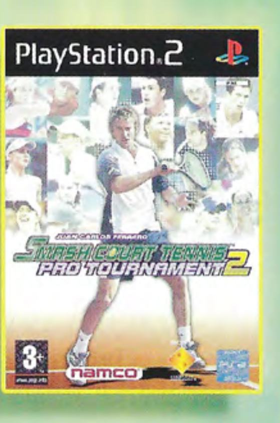












3x2







El Corte Inglés

SEGÚN DISPONIBILIDAD

Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Brothers In Arms (PS2)

Crea un perfil con el nombre de BAKERSDOZEN para desbloquear todos los niveles del juego.

Republic Commando (XBOX)

Los siguientes códigos se introducen poniendo primero el juego en pausa:

Invulnerable: Y, Y, Disparador izquierdo, Arriba, X, Negro, X, Y
Más munición: Y, Y, X, Abajo, Disparador derecho, Disparador izquierdo, Disparador derecho, Arriba

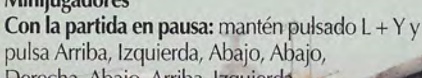
Constantine (PS2)

Los siguientes códigos afectan al protagonista:

Salud ilimitada: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Cuadrado
Recibe la mitad del daño: Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
Magia infinita: Izquierda, Derecha,. Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo, Círculo

FIFA STREET (NGC)

Todos los uniformes
En el menú principal: mantén pulsado L + Y y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda.
Minijugadores
Con la partida en pausa: mantén pulsado L + Y y pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda.







Club de fans

Soy fanática de «Soul Calibur», la mejor saga de lucha de la historia y quiero saber algo sobre el próximo juego.
Adela García (Sevilla)

«Soul Calibur 3»

Desde luego es de las grandes sagas de lucha y, con la tercera entrega, «Soul Calibur» volverá a subir el listón seguro. Las pantallas adjuntas pueden darnos una idea de que la cosa promete tanto en el apartado técnico como en jugabilidad. El enfrentamiento de espadas (la espada sagrada Soul Calibur contra la maligna Soul Edge) vuelve a ser el centro de la escena, una historia legendaria entre el bien y las fuerzas oscuras que corrompen las almas. Apoteósicos enfrentamientos con espadas nos esperan entre los más increíbles luchadores, cada uno con sus propias características. Por supuesto habrá nuevos personajes, aunque todavía no hay ninguno definitivo. No obstante Zasalamel tiene todas las papeletas de ser uno de ellos, hombre misterioso que desea empuñar la espada del mal y que arrastra al abismo de la muerte a todo aquel que ve la fuerte luz de su guadaña gigante. Lamentablemente no habrá personaje invitado como en la anterior entrega (como Link para la versión de Game Cube) ni, a pesar de las especulaciones, será juego online. Pero lo más importante es que podremos gozar con gran variedad de modos de juego, desde el Modo de Creación de Personajes (permite al jugador personalizar la apariencia, las armas y el papel de los personajes); el Modo Historia (que impregna de dramatismo las vidas de cada personaje); el Modo Crónica Perdida (mezcla de simulación de estrategia de combate y elementos de juego de lucha); y un buen puñado de modalidades de combate excitantes para machacar los botones del control con frenesí. Su lanzamiento exclusivo para PS2 será en octubre y, novedad, antes en EE.UU y Europa que en Japón.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

La fantasía y el colorido en «Sudeki» nos llega de la mano de Carolina Paños Navarro (Albacete), 15 años, con este bonito dibujo de su protagonista. El premio a su arte: el balompédico videojuego «FIFA Street».



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS



1. **Splinter Cell: Chaos Theory (Xbox)**
Sam Fisher nos trae otra vez el placer de la infiltración. Sus armas: reponteciación técnica y jugabilidad a prueba de bombas. Una pasada.

2. **Devil May Cry 3 (PS2)**
Tras una segunda parte algo decepcionante, vuelve a ser gratificante meterse en la piel de Dante e imponer orden en el infierno.

3. **Doom 3 (Xbox)**
La acción pura y dura bajo una atmósfera estremecedora es de traca. ¡Hacía tiempo que no flipabamos tanto disparando como locos!

4. **Midnight Club: DUB Edition (PS2)**
Mola mazo correr a media luz clandestinamente. Además podemos poner "guapísimo" nuestro coche y mejorarlo para pisar el acelerador con garantías.

5. **Super Mario 64 (NDS)**
El mejor título para la puesta de largo de la DS. Estupendos desafíos y personajes jugables nos han hecho revivir un plataformas legendario gracias a una nueva e increíble experiencia de juego.



Te lo dice Galibo ...

El Castigador

Hasta hace poco, yo la verdad es que al Punisher, ese vengador urbano del universo Marvel, no lo conocía demasiado. Pero después de jugar a su nuevo juego en PS2, reconozco que me he convertido su fan número uno. Punisher, Frank para los amigos, es un tío imponente que no tolera chorradas de nadie. Irrumpe en las habitaciones como un elefante en una cacharrería y aniquila todo a su paso con una seriedad y profesionalidad que ya querrían algunos. Me gusta contemplar las reacciones de pánico de los criminales cuando lo ven aparecer: unos corren de un lado a otro como pollos descabezados, otros se acurrucan en un rincón pidiendo clemencia y otros, los más listos, tratan de detenerlo con sus ineficientes armas. Mas todo es en vano. Punisher es imparable, invencible, una fuerza de la naturaleza ante la que no se puede hacer nada. De uno a uno los va eliminando con cuchilladas a la cabeza, escopetazos al pecho y demoledores ataques cuerpo a cuerpo. Esos chorizos debieron pensárselo dos veces antes de emprender el mal camino. Puede que los métodos del Punisher sean cuestionables, pero no cabe duda de que obtiene resultados rápidos. Si yo fuera delincuente y supiera que Frank viene a por mí, anda que no iba a enmendarme rápido. ¡Esto sí que es un superhéroe, y lo demás son zarandajas!

Retrato Robot

...Tidus

1

EDAD: Diecisiete años recién cumplidos.
LOOK: Entre arponero en alta mar con su lanza y sus pantalones de pesca y fashion-victim a pecho metrosexual descubierto. Eso, sin hablar de su peinado, estilo "Las Supremas de Móstoles" aliviado.

2

ANTECEDENTES: El chaval era un fiera del Blitzbol con sus Zabarkand Abes, llegando a eclipsar la figura de su padre, un "hall of fame" algo "cicuta". Pero el poder de Sinh ha hecho papilla su terruño, así que tendrá que echarse la leyenda a la chepa para intentar reconstruirlo. Así de épicos eran aún en «Final Fantasy X».
HABILIDADES: Es un fiera del ataque anfibio y submarino, dejando a sus rivales como pinchos

3

morunos. Rápido como nadie, menos cuando el enemigo alza el vuelo, también son famosas sus arengas estilo "mariquita el último" con esa habilidad de "escapar todos" tan ambigua.
HOBBIES: Principalmente, pelar la pava con la dulce Yuna y practicar el futbolín acuático para no perder el toque de muñeca.

4

FUTURO: Dispuesto a echarle un decatlón a Goofy en la reciente y flamante secuela de «Kingdom Hearts», no descarta volver a ser el ídolo de los estadios con algún equipo en puestos de UEFA. Parece que tiene la cláusula de rescisión por los suelos de tanta pólvora mojada.

Foro abierto

Cuando hagáis la selección del mejor juego del año creo que «Resident Evil 4» debe ser el ganador. ¡Lo he flipado! Julián Pita (Vigo)

Bueno, ya veremos si a final de año no sale/n otro/s que le pueda/n hacer sombra. Indiscutiblemente en su género es un auténtico cañón. El giro de tuerca dado en la saga ha resultado ser espectacular. Sí, quizá algo menos de miedo, pero a cambio acción impresionante que nos tiene pegados al control. Por no decir de las maravillas técnicas que adornan las andanzas del carismático agente Kennedy.¿Funcionará tan bien en PS2 como actualmente en Game Cube?

Me compro todos los juegos de carreras para PS2 y esperaba con ganas «Street Racing Syndicate». Cual ha sido mi decepción que sólo está en Game Cube. Carlos Vilches (Madrid)

Pues no te frustres que este juego está a punto de acelerar también en PS2 y Xbox. Lo distribuirá Codemasters y como ya apuntamos en el análisis para GC en el anterior número de Megaconsolas, está empapado del espíritu de la peli «A todo gas», o lo que es lo mismo, carreras desenfrenadas donde hay que ganar coches y pasta. ¡Incluso podrás ligarte a unas chicas impresionantes! Paciencia.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

TEXTOS: GALIBO

Pareja de cine

Los juegos basados en películas son un fenómeno habitual, e incluso hay bastantes casos de películas inspiradas en juegos. El cine y el videojuego son dos medios que comparten la cama, y es una tendencia cada vez más acentuada.

Aunque el cine y los videojuegos siempre han coqueteado el uno con el otro, en los últimos tiempos estamos asistiendo a los casos de simbiosis más destacados. Antes, cuando una película tenía éxito, algún desarrollador avispado se ponía a trabajar en la adaptación al videojuego. Ahora las cosas están mucho mejor organizadas, y es frecuente empezar a trabajar en la adaptación antes de que la película se estrene. Uno de los casos más sonados fue el de «Matrix», un juego que incluía escenas exclusivas y cuyo argumento completaba la historia de «Matrix Reloaded» y «Matrix Revolutions». Aquel título salió un poco apresurado, de ahí que se sigan diseñando títulos ambientados en ese universo como «Path of Neo». En la actualidad hay varios juegos que preparan su lanzamiento para el estreno de la película. Cuando el éxito de una producción está garantizado, ¿para qué esperar? Para la siguiente entrega de Star Wars, «La Venganza de los Sith», tendremos una adaptación directa de la película para todas las plataformas (incluyendo Nintendo DS), y habrá otros juegos que aprovecharán el tirón de la misma, como una segunda parte del popular «Battlefront» e incluso una versión para niños que convierte a los personajes de la serie en muñecos de Lego (que ya debe de estar disponible). Hablando de niños, las películas infantiles son un gran filón para los videojuegos, de ahí que «Charlie y la fábrica de chocolate», «Zathura» y «Madagascar» vayan a tener su videojuego prácticamente a la vez que su estreno. El niño sale de ver la película y se pone a jugar con ella en cuanto llega a casa, ¡es una combinación perfecta!

Héroes y Villanos

Luego tenemos el caso de las películas basadas en superhéroes, que tienen el doble de aliciente. A la hora de desarrollar un juego para dichos filmes, se cuenta no solo con el material cinematográfico, sino también con elementos sacados de la larga tradición del cómic. Próximamente llegarán las versiones de «Batman Begins» y «Los Cuatro Fantásticos», que harán las delicias de los aficionados a los tebeos y cinéfilos por igual. La película de Hulk ya pasó, pero el personaje es lo suficientemente atractivo como para merecer un nuevo videojuego en «The Incredible Hulk: Ultimate Destruction». A veces, ni siquiera hace falta que sean superhéroes: Constantine y Hellboy tuvieron sus videojuegos, y difícilmente se les podría encuadrar en el género de los hombres en pijama.

Por último, ahora también se da un fenómeno inverso en el que se hacen videojuegos de películas que se estrenaron hace tiempo, pero que han sido tan populares que conservan todo su interés. Dentro de poco podremos jugar con las adaptaciones de «El precio del poder» y «El Padrino», y es que nunca es tarde si la dicha es buena. Está claro que cuando Sony decidió que PS2 incluyera reproductor de DVD, lo hizo con visión de futuro. Para comer aparte, «Torrente 3» nos traerá a la consola las nuevas y descacharrantes peripecias del detective más casposo que ha parido el bestiario nacional, que también tiene sus incondicionales. Y es que hay gente "pa to".

El estreno de «La venganza de los Sith» vendrá acompañado de toda una batería de juegos ambientados en el universo Star Wars. Sin ir más lejos «Lego Star Wars» cubrirá la línea argumental de los episodios uno, dos y tres, de modo que los nenes podrán jugar la serie completa.

La película clásica «Charlie y la fábrica de chocolate», basada en el popular libro homónimo, tendrá pronto un remake en pantalla grande y su correspondiente videojuego. Por fortuna, últimamente, las producciones dirigidas a niños han aumentado mucho su calidad, tanto en cine como en videojuego.

Otro juego que recurrirá a las convenciones del género criminal será el de «Torrente 3». Las peculiaridades de este casposo policía seguro que inyectarán un poco de humor y originalidad a los procedimientos habituales de este tipo de juegos.

Cuando se trata de adaptar películas de animación, los desarrolladores no se comen mucho la cabeza y suelen tirar por títulos de plataformas con minijuegos a mogollón. En «Madagascar» el concepto parece idóneo, ya que hay múltiples personajes con diferentes habilidades.

«El precio del poder» («Scarface» según el título original) era una película tremendamente violenta ambientada en el mundo del crimen organizado. De ahí que para adaptarla a videojuego se recurra a la fórmula de «GTA», que tan buenos resultados ha dado.



Batman todavía espera un título que aproveche su potencial, que es mucho. Tal vez la adaptación de «Batman Begins» haga justicia por fin al hombre murciélago. Será un juego de acción cerebral y sigilosa donde Batman aterrorizará a los delincuentes.



¡¡GRATIS!! SÓLO ESTE MES: COMPRA UN CONTENIDO Y CONSIGUE OTRO

7151

http://www.mimovil.net

FONDOS A COLOR

Envía **FONDOA** (espacio) código de la imagen al **7151** o llama al **806 515 257** e introduce el código

106692 · 106693 · 123494 · 123309 · 123138 · 106710 · 106720 · 106733 · 123401 · 123215 · 123264 · 123730

123192 · 123354 · 106792 · 123847 · 123832 · 149722 · 123214 · 124192 · 123761 · 123814 · 123749 · 123774

123333 · 700830 · 123786 · 123316 · 163320 · 163319 · 163318

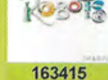
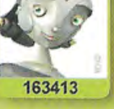


123483 · 123746 · 123788 · 123509 · 162298 · 162282 · 162283

123181 · 123184 · 123281 · 106724 · 162285 · 162281 · 162286

163415 · 163416 · 163417 · 163412 · 163421 · 163413 · 163419 · 163420 · 163424 · 162291 · 162288 · 162289

162287 · 162290 · 162284

162292 · 162295 · 162297

162294 · 162296 · 162299

TONOS POLIFÓNICOS

Envía **POLITONOA** (espacio) código del tono al **7151** o llama al **806 515 257**

149329	Keane - Everybody's changing
154121	Keane - This is the last time
124529	Dido - White flag
159538	Juanes - Volverte a ver
107771	La pantera rosa - BSO
117006	Himno de España
162401	Amaral - El universo sobre mi
153564	Mark Anthony - Valió la pena
121383	CSI Miami - Series TV
158864	Blade Trinity - BSO
153322	Orleya - Del Pita Del
108582	El padrino - BSO
160626	Maria Isabel - Antes muerta que sencilla
155566	El señor de los anillos - BSO
159220	El sueño de Morfeo - Nunca volverá
164757	Ana Torroja - No me canso
160642	Aretha Franklin - Respect
109270	Blade Runner - BSO
109720	Pink Floyd - The wall
152258	Melendi - Hablando en plata
160190	David de Maria - Barcos de papel
107004	El exorcista - BSO
162246	Elefantes - Al olvido
164427	Bebe - Siempre me quedará
158728	Alea - Cuéntame
159221	Manuel Carrasco - Sabrás
162248	Hombres G - Que soy yo para tí
157213	Natasha Thomas - Let me show you
164426	M-Clan - Miedo
158734	Evanescence - Missing
165162	Fábula - La cal
159216	Within Temptation - Stand my ground
164960	Taxi - Jamás me fuí
164857	Luz Casal - Ecos
164758	Skye Sweetnam - Tangled up in me
109223	Indiana Jones - BSO
109742	Queen - Bohemian Rapsody
109785	Rolling Stones - Satisfaction
165163	La quinta estación - Algo más
152612	Maroon 5 - She will be loved
155907	U2 - Vertigo
159710	U2 - Sometimes you can't make it on your own
163377	Natalie Imbruglia - Shiver
157255	Green Day - Boulevard of broken dreams
158508	Antonio Orozco - Es mi soledad
159827	Despistaos - Estoy aquí
151277	Anastacia - Where do I belong
158566	Blue - Get down on it
146155	Usher - Yeah
154492	Marilyn Manson - Personal Jesus
154487	REM - Leaving New York
153612	Green Day - American idiot
158823	Andy y Lucas - Quiero ser tu sueño
154406	Melendi - Con la luna llena
158481	Alejandro Sanz - Tu no tienes alma
159223	Manolo García - Una tarde de sol
154409	David de María - Precisamente ahora
154629	Destiny's child - Lose my breath
153055	Usher feat. Alicia Keys - My Boo
154565	Britney Spears - My Prerogative
159911	Jennifer Lopez - Get right
160181	Nirvana - Smells like teen spirit
157126	La sonrisa de Julia - Llevo tu voz
158467	Jarabe de Palo - Romeo y Julieta
159042	Bebe - Con mis manos
159956	Fatboy Slim - The Joker

SONIDOS REALES

Envía **REALA** (espacio) código del sonido al **7151** o llama al **806 515 257**



160751	CHIQUITO TE AVISA EN ITALIANO DE QUE TE ESTÁ SONANDO EL TELÉFONO
160752	BOMBERO ABAJA PA BAJO QUE HAY FUEGO
160753	"DESCUELGA EL TELÉFONO COBARDE DE LA PRADERA"
160754	TE ESTÁ LLAMANDO "LA MERETÉRICA"
160755	EL DOCTOR GRIJANDER TE PIDE QUE DESCUELGUES
160756	"DESCUELGA, TE LO DICE CHIQUITO QUE NACIÓ DESPUÉS DE LOS DOLORES"
160757	"SIETE CABALLOS VIENEN DE BONANZA... LO MATÉ EN AGOSTO, LA CALÓ APRETABA"
160758	"TE LLAMA CHIQUITO, CINTURÓN NEGRO DE LA PRADERA"
160759	"DESCUELGA QUE TE LLAMA EL JEFE"
160760	"USTED NO SABE QUIÉN SOY YO..."
160761	"DESCUELGA QUE NOS VAMOS A TOMAR UNA COPITA"
160762	"WANDER CAWER..."



160858	BOFILL: "HOSTI TIO, QUE TE ESTÁN LLAMANDO AL MÓVIL..."
160860	BORIS: "ES ALGO ESPECTACULAR!"
160861	BORIS: "LO Q TENGO Q DECIR ES ALGO ESPECIALMENTE BONITO"
160916	BUSTAMANTE: "DESCUELGA JODER... OS QUIERO!"
160926	CARRASCAL: "DESCUELGA Y TE REGALO UNA CORBATA"
160927	CLEMENTE: "SERÁ UN PERIODISTA PARA TOCARTE LOS COJ..."
160924	C.MAIRENA: "DESCUELGA QUE TE COMO CON ESTOS MORROS..."
160923	C.MAIRENA: "QUE PODERIO TENGO EN EL COÑO, YO SOY ESA..."
160921	C.MAIRENA: "LO QUE TENGO DE MORRO LO TENGO DE POTORRO"
160865	DINIO: "LA NOCHE ME CONFUNDE, QUE NO TE CONFUNDA A TÍ"
160866	FAUSTINO: "COGE EL TELF QUE TE LLAMA MI HIJA LA VIRGEN"
160937	JUANMA: "DESCUELGA MARICÓN, QUE TE ESTÁN LLAMANDO"
160881	LOLA: "COGE EL TELF QUE TE VOY A PONER DO VELA NEGRA..."
160878	LOLA: "CONTRÓ, ESTÁN LLAMANDO, COGELO BASURA..."
160939	LLONGUERAS: "EL VIBRADOR TE EXPANDE EL PELO"
160868	L. MOYA: "CÓGELO, ARRÁS!"
160869	L. MOYA: "CÓGELO CARLOS, TRATA DE ARRANCARLO"
160944	PANTOJA: "DESCUELGA... Y ESO!"
160943	PANTOJA: "CÓGELO Q NOS VAMOS DE FIESTA CON DANI DJ Y ESO"
160875	PAPUCHI: "RARISÍSIMO"
160872	PAPUCHI: "UNA TIA COJONUDISÍSIMA"
160886	POCHOLO: "INSINCERO CÓGELO"
160885	POCHOLO: "QUE NOS VAMOS DE FIESTA"
160945	PPNAVARRO: "EL DE SIEMPRE"
160888	REY: "TANTO LA REINA Y YO..."
160954	TAMARA: "ME PARECE PATÉTICO, MAMÁ DESCUELGA"

JUEGOS JAVA

JUEGOA (espacio) código del juego al **7151** o llama al **806 515 257**



160679
Comp: 28,30,38,41

160677 (DRIV3R)
Comp: 1-3,7-11,13-26, 31,32,34-39,44,45



160678
Comp: 3,5-11,13-24,28, 29,32,33,38,41,44



160676
Comp: 7-11,13-15, 17-19,22-24,28-30,32



160673
Comp: 1,2,7-10,13-24, 26,32,33



162241
Comp: 1-6,9-19,22-24,27, 30,32,33,35,38-40,42-44



160670
Comp: 3,5-9,13-25, 28-30,32



160669
Comp: 7-10,13-24, 28-30,32,33



160672
Comp: 7-9,13-24, 28-30,32,38

NINTENDO DS™

ACTION PUZZLE GAME
ZOO KEEPER™

LO MÁS DIVERTIDO DESDE TETRIS

¡ESTÁ PASANDO DE TODO EN EL ZOO!

2 JUGADORES CON UN SOLO JUEGO











NINTENDO DS.